

10 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMÓ!

QUAKE II, DINO CRISIS, MGS: SPECIAL MISSIONS, SOUL REAVER, 40 WINKS



Hivatalos Magyar
PlayStation® Magazin 05

1990 Ft

VILÁGPREMIER! JÁTSZHATÓ DEMÓ

QUAKE II

Nem lőjük le a poént. Ez a feladat rád vár. Próbáld ki személyesen az év szenzációját!

ELŐZETES ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ

VIGYÁZZ, ITT MINDENKI HARAP!

Dino Crisis – állati!

PLUSZ

A KISPADRÓL VÉGRE PÁLYÁRA KERÜLHETSZ!

Rúgj te is labdába a *FIFA 2000*-rel!

„LASSAN AZ AUTÓ, GYORSAN A KORMÁNY...”

Újra száguld a *TOCA*, és jobb, mint valaha. Az első képek már a lapban.

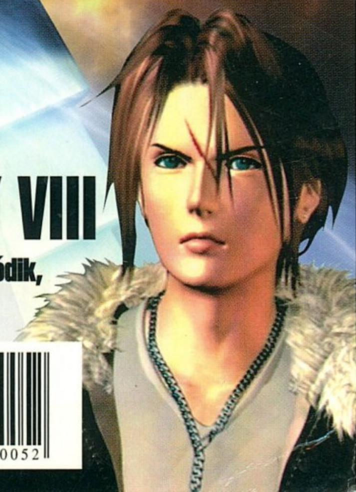
LÉGY BÁTOR, HA LAPOZNI AKARSZ!

Kitől féljünk, kitől ne? Horror-játékok tesztje.

LEGFRISSEBB HÍREK!

FINAL FANTASY VIII

A Square saga folytatódik, és nem is akárhogy!





SILENT HILL: TELJES LEÍRÁS • STAR TREK • UNREAL • TOMB RAIDER: LEGFRISSEBB HÍREK

ENJOY
THE FLAVOUR
OF SUCCESS



BOSS
CIGARETT

z 1997. évi LVIII. törvény 13. §-a:

A dohányzás súlyosan károsítj
az Ön és környezete egészségé

Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Méghogy a világ gömbölyű!!! Haha! Az igazán izgalmas világ korong alakú... és itt tartod a kezedben: a legújabb demó CD-ről van szó! Versenyezz, harcolj, csépeld a dinókat, amíg kedved tartja! A PSX demó CD korong alakú, de egyáltalán nem lapos világa csak rád vár!



RÉSZLETEK A 103. OLDALON

QUAKE II — **Játszható**
PC-n kezdte. Nagyon vártuk! Robbanásveszélyes!

DINO CRISIS — **Játszható**
Estély vérfürdővel. Megjelenés alkalomhoz illően: UZI-val. Pikkely nem kötelező!

MGS SPECIAL MISSIONS — **Játszható**
Hone Solid Snake szan lopakodási kurzusa. Ajánlott tantárgy!

THIS IS FOOTBALL — **Játszható**
Valódi, profi futball – ködobálás nélkül!

LOK: SOUL REAVER — **Játszható**
A többieknek lélekvesztő, neked lélekgyűjtő – ha ügyes vagy. Vadonatúj pálya. Pokoli jó!

40 WINKS — **Játszható**
Estimese, melyet Te mesélsz magadnak. De aztán ugrás az ágyba!

TARZAN — **Játszható**
Huh-huh-huhuhú! Ez Tarzan-majomemberül annyit tesz: téged vár a dzsungel!

CRASH TEAM RACING — **Videó**
A ládatörő erszényes volán mögött is veszélyes! Lehet, hogy jobb anyag, mint a *Speed Freaks?*

FINAL FANTASY VIII — **Videó**
Vége a szabadidőnek! Az RPG fertőző!

AFRIKA SHOX — **Videó**
Leftfield felrázza Afrikát – is.

DINO CRISIS



MGS: SPECIAL MISSIONS



QUAKE II



40 WINKS



LOK: SOUL REAVER



THIS IS FOOTBALL



CRASH TEAM RACING



TARZAN





A fene egye meg! Már megint le kell tennem a joypadet, hogy egy pillanatra a számítógéphez üljek és bevezetőt fabrikáljak... Meghalt a király, éljen a király – hirdették sokan, mikor megneszelték a PlayStation2 közeledtét. Mi azonban hisszük, hogy a régi jószágban is van még elég élet. A bemutatásra kerülő programok mindenképp ezt támasztják alá. Ha egy pillantást vetsz a *Quake II*-re, a *Final Fantasy VIII*-ra, a *Dino Crisis*-re, vagy tulajdonképpen szinte bármelyik új programra, egyet fogsz érteni velünk. És akkor még nem is láttuk a *Tomb Raider 4*-et! Ez persze nem jelenti azt, hogy nem kívánunk foglalkozni a Sony új gépével, sőt! Már ebben a számban is olvashatsz egy érdekes beszámolót róla, és megígérhetjük, hogy a legközelebbi *PSM* hasábjain találkozhatsz PS2-re készült stuffokkal is. Lám-lám, a Sony újít. Mi sem akarunk lemaradni, így ne csodálkozz, ha legközelebb már egy kicsit megváltozott arculattal libben eléd KEDVENC újságod, a *PSM*! De ne aggódj, azért fel fogod ismerni! Legkésőbb akkor, amikor kinyitod és beleolvasol.

Na jó, ha nem bánod, most befejezem, és előkotrom az elhajított joypadet, hiszen csak úgy tudunk hitelt érdemlő beszámolókkal szolgálni az egyes programokról, ha töviről hegyire ismerjük őket.

Ehhez pedig játszani kell sokat, sokat, sokat, sokat!

Jó olvasást és kitartást a demó CD kipróbálásához!

Horváth Henrik (főszerkesztő helyettes)

Tartalom

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség:
Future Publishing, 30 Monmouth St, Bath, Somerset BA1 2BW
Telephone: 01225 442244
Fax: 01225 732291

Magyarországi szerkesztőség:
COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135
Fax: 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

PlayStation stáb

Nemzetközi stáb:
Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Játék szerkesztő: Justin Calvert
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztő h.: Simon Middleweek
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Műszaki vezető: Nicky McClure
Produkciós asszisztens: Andrea Toal
Fotó: Pete Loretz, Martin Burton, Jude Edgington, Gavin Roberts, Kobal
Munkatársak: Dean Evans, Andy Butcher, Sam Richards, Steve Bradley, Andy Lowe, Pete Wilton, Oliver Hurley, Alvin Weetman, Lam Tang, Todd Anderson, Kerry Haysom, Matthew Harvey

Magyar stáb:
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Főszerkesztő helyettes: Horváth Henrik
Felelős szerkesztők: Jancsina Attila, dr. Klausz Anikó
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Grafikai munkatárs: Papp Levente
Munkatársak: Fülöp Judit, Szabó Katalin, Gáspár Petra, Fodor Mariann, Béres Endre, Drapos Gergely, Palkó Lajos, Szikszai András, Tóvárosi László, Földesi Máté, Papp Zoltán

PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetésszervezés: PRESIDENTS PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest, Flórián tér 4–5.
Tel.: 387-8219, 387-8614, Tel./Fax: 387-8249

DTP: MADISON KIADÓ
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I.
Tel.: 457-1155, fax: 457-1156

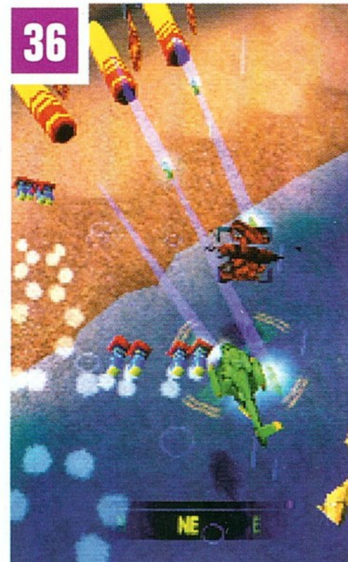
Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest, Károlyi I. u. 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt. 352-0662, MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltatói Kft.
1073 Budapest, Dózsa György út 80. 1/2A
322-4403

Terjeszti: a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. és regionális részvénytársaságok, a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a kiadó.

Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzetközi licencszerződés alapján tesszük közzé, amely feljogosit minket a cikk közlésére, hacsak erről előzőleg irásban más megállapodás nem születik. A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin elismer minden szerzői jogot és védjegyet. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait. Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk kapcsolatba.
A PlayStation név és logó a Sony Computer Entertainment Inc. védjegye.







Army Men: Air Attack



Star Trek

JÖVŐKÉP

A fejlesztőknek fogas kérdéseket tettünk fel, szakembereket faggattunk és bürokratákat kérdeztünk ki. A következő játékokat hat hónapon belül megvásárolhatod.



ELŐJÁTÉK

Egy röpke pillantás azokra a játékokra, melyek nemsokára a boltok polcaira fognak kerülni. Vajon jók lettek, vagy borzalmasak? A *PSM* megosztja veled bizalmas értesüléseit.



Tény: A *Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Az egyetlen olyan magazin, mely minden hónapban a hivatalos demójátékokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. A *PSM* a legjobban megírt és a legáttekinthetőbben tervezett magazin, mely az üzletekben kapható. Ez a piacvezető pozíció számunkra azt jelenti, hogy a játékokról tisztességes tájékoztatást adunk, és az olvasóink érdekeit tartjuk szem előtt azzal, hogy a saját véleményünknek adunk hangot, melyet nem befolyásol más játékismertetés vagy beszámoló. A *PSM* az egyetlen olyan magazin, melynek igazán súlya van a PlayStation iparágban, és ennek az az oka, hogy mi az igazat nyomtatjuk ki. Legyen szó akár a játékokról, akár az iparágról vagy a PlayStationnel kapcsolatos bármilyen dologról, a mi cikkeink mindig egyértelmű véleményt hangoztatnak, tisztességesek és informatívak. A Sonyval való kapcsolatunk a tőlük kapott kizárólagos információkra és játékdemókra terjed ki, de nem befolyásolja a szerkesztőség álláspontját. A *PSM* 100 százalékosan és garantáltan független szerkesztőség. A *PSM* felnőtt stílusban és szórakoztató formában jelenteti meg cikkeit. Ezek a cikkek mentesek a technikai zsargontól, de a *PSM* a színvonal fenntartásának kedvéért alkalmanként csak egy bizonyos kör által érthető poénokkal és infantilis humorral él. Ezek megértéséhez csak annyi szakismeretre van szükség, mely minden PlayStation tulajdonos részére elengedhetetlen. Mi közöljük a legfrissebb híreket, meginterjúvoljuk az iparág legfontosabb embereit, megtárgyaljuk a leglényegesebb témákat és ismertetjük a világ legizgalmasabb játékait. CD-mellékletünk segítségével olyan PlayStation játékok exkluzív pályáit próbálhatod ki, melyek *még nem* jelentek meg az üzletek polcain. *PSM*: a világ legnagyobb példányszámú videójáték magazinja. Ez tény.



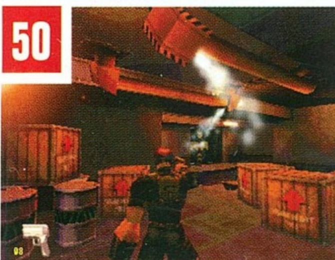
Tomb Raider: The Last Revelation



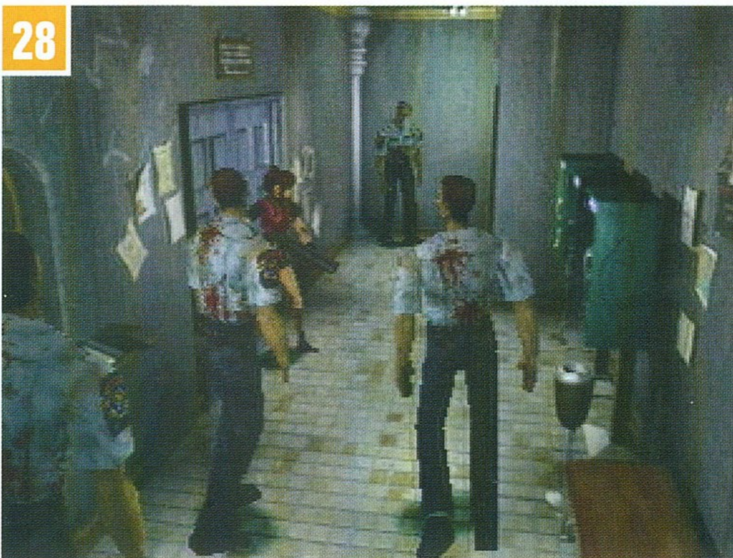
FIFA 2000



Quake II



Fighting Force 2



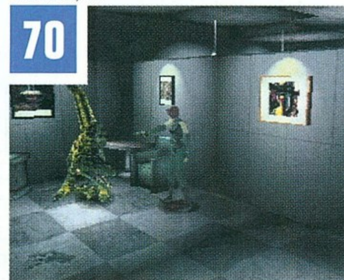
Jobb félni, mint nem félni – Túlélési horror



Final Fantasy VIII



Spyro 2: Gateway To Glimmer



Dino Crisis

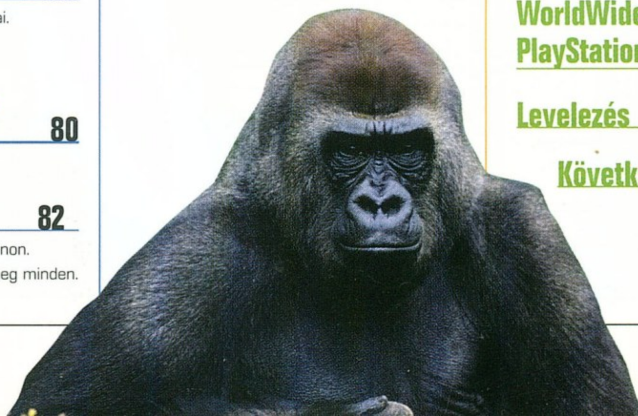
PRÓBAJÁTÉK

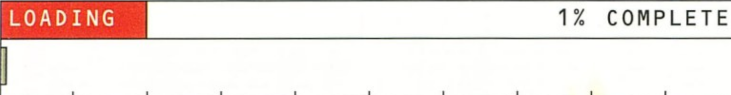
Ismertetést akarsz a játékról? Azt akarod, hogy ez az ismertetés informatív, egyértelmű szakértői véleményt alkotó, szórakoztató, okos és kíméletlenül őszinte legyen? Mi ilyeneket írunk.



BEMUTATÓ

ÁLLANDÓ ROVATOK







HIVATALOSAN IS – PLAYSTATION2

A SONY BEJELENTETTE A SZÁMÍTÓGÉPES SZÓRAKOZTATÁS ÚJ VILÁGÁNAK KEZDETÉT





Amire mindannyian vártunk – PlayStation2. Karcsú DVD-külső, Dual Shock2, 8Mb memóriakártya, és bolondos kék díszítés, illetve talp. Hogy mi rejtőzik a fekete panel mögött? Csatlakozók egész serege, amelyeken keresztül letölthetsz filmeket, csatlakoztathatsz modemeket, merevlemez-meghajtókat köthetsz a gépre stb.

Végre itt az, amire vártunk. 1999. szeptember 13-án délután 4 órakor a Sony Computer Entertainment Inc. bejelentette az árát, a külsejét, a nevét, a technikai adatait, és minden egyéb jellemzőjét annak a gépnek, amit most már bizonyosan PlayStation2-nek hívnak majd.

„A digitális szórakoztatás zászlóvivőjeként a SCEI ma bejelentette forradalmian új számítógépes szórakoztató-rendszerének, a PlaySation2-nek jellemzőit – jelent meg a hivatalos sajtóban. – A világszerte sikeres PlayStation elveire építve, amelyből több mint 60 millió kelt el, a PS2 összekapcsolja a filmeket, a zenét, és a

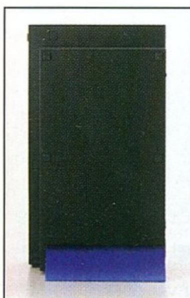


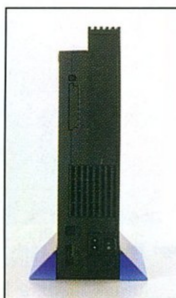
Ken Kuturagi a PS2 leleplezésénél – tegnap.



Exkluzív: a PS2 profilból. Ahogy Chris Deering mondta: „Sugárzik róla, hogy hi-tech, amely büszkén állhat bármilyen hagyományos vagy digitális TV-készülék, vagy PC-monitor mellett a jövőben." Ne hallgass másokra – itt a videójátékok jövője...









játékokat, új világot hozva létre ezzel a számítógépes szórakoztatás területén."

„A PS2 Japánban 2000. március 4-én kerül a boltokba, az első héten az eddig példátlan egymilliós példányszámban. A hanghordozó CD-t és a DVD-t egyaránt támogatva a PS2 a vevők számára a zenei és videó szórakoztatás széles skáláját teszi elérhetővé. Az új rendszer visszafelé kompatibilis az eredeti PSX-szel, kiküszöbölve ezzel a kiesést, amit a vevőknek programkészletük feltöltése okozna."

A SCEI a következő részleteket hozta nyilvánosságra a PS2-ről:

A termék neve: PlayStation2

Javasolt ár: 39 800 (japán jen)

Megjelenés: 2000. március 4.

A termékhez járó kiegészítők: Dual Shock 2 analóg irányítóeszköz, nagy teljesítményű 8Mb memóriakártya, PS2 demó-lemez, AV (Audió/Videó) kábel, AC-kábel (hálózati kábel)

Méretek: 301mm (szélesség) x 178mm (mélység) x 78mm (magasság)

Súly: 2,1 kg

Médiák: PS2 CD-ROM, DVD-ROM, PS CD-ROM

Támogatott formátumok: Audió (hanghordozó) CD, DVD-Videó

Csatlakozók: Irányítóeszköz-cs. (2), memóriakártya-cs. (2), AV kábelkimenet (1), optikai digitális kimenet (1), USB cs. (2), i.Link (IEEE1394) (1), Type III PCMCIA kártya cs. (1)



„A PS2 utat nyit a digitális hálózati szórakoztatás jövőjéhez – mondta Ken Kuturagi, a SCEI elnöke. – Ahogy a PS a számítógépes szórakoztatást tömegeknek tette elérhetővé, a PS2 a lélegzetelállító digitális grafika, a tökéletes hangminőség és a DVD-videó kombinációjával újat alkot majd az otthoni számítógépes szórakozás területén."

„A PlayStation2 számítógépes szórakoztató rendszer az ázsiai piacokon 2000 nyarától, Európában és Észak-Amerikában pedig 2000 őszétől kapható."

Míg a jelenlegi Dual Shock működik majd a PS2-n, egy továbbfejlesztett verzió is kapható lesz. Ennek ára Japánban 3 500 jen.

Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

A londoni Olympiában, szeptember első hétvégéjén megtartott European Computing Trade Show hagyományosan A Hely, Ahol Megtudhatod, Mit Játszol A PS-en Jövőre. Szórólapok, teltkeblű lányok és igen... videójátékok egyvelege – íme itt van, amit a *PSM* elő tudott ásni a sajtókiadványok halmaiból...

• A SCEE a következőkkel rukkolt elő: *FFVIII*, *F1 '99*, *Spyro 2*, és az észbontó külsejű *Crash Team Racing*. Maradt még hely azért a Square játékok triójának is: *Chocobo Racing*, *Saga*



Frontier 2, és a sokat méltatott *Ehrgeiz*. Itt volt még a *Medievil 2*, a '98-as csontváz-kaland folytatása is. Emellett a (nagy levegő...) *Space Debris*, *Ace Combat 3*, *Dragon Valour*, *Tombi 2*, *Buster and the Beanstalk*, *Colony Wars: Red Sun*, *Team Buddies*, *Mulan*, *Jackie Chan's Stuntmaster*, *Barbie Race & Ride*, *A Bug's Life Activity Centre*, *Pac-Man World*, *Tiny Tank* és néhány RPG: *Star Ocean: The Second Story*, *Legend of Legaia* és az ijesztő *Shadow Madness*.

• A *Gran Turismo 2* megjelenése decemberre várható.

• A 2 CD-nyi (!) csomag több mint 500 autót, 20 új pályát, 60 jogsi-tesztet tartalmaz, PLUSZ még a GT1 játékállások is betölthetők. Elő a memóriakártyákkal, mert ha elmentetted a jogsikat a GT1-ben, felhasználhatod azokat a GT2-ben! További info a következő számban, ahol a fejlesztőkkel (Polyphony) olvashattok interjút.

Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

• Az Acclaim a *Shadowman* sikerére építve a képregény-licenc alapján készülő *Armorines*-t (a *Quake* és a *Starship Troopers* keverése) és azt a *Ridge Racer*-típusú játékot tervezi kiadni, amitől majd mindenki leteszi az arcát: *Vanishing Point* (eltűnési pont, utalás a pop-up teljes hiányára). A PS2-re az Acclaim a *Ferrari 360 Challenge*-dzsel és a PC-s *TrickStyle* folytatásával nyit.
• A sokra tartott Bizarre Creations fejlesztőcsapat (*F1/F1 '97*) jelenleg a képregényes akció/kaland *Furballs*-t konvertálja PS2-re. A *PSM* megtekinthette a korai fázisban tartó munkálatokat, és minden elismerésünk.
• A GT exkluzív hírei: a *Driver 2* PS-verzióján már



dolgoznak (4 új város, Tanner még mindig megvan, egy Mustangot is bele lehetne tenni...), a *Driver 3* pedig PS2-re jön majd (*GTA* 3D-ben). Az *Unreal* PS-átirata valószínűleg 4 játékos (osztott képernyős) módot, és kizárólag PS-re készített pályákat (à la *Quake II*) tartalmaz majd.
• A Konaminak jó napja volt: az *ISS Pro Evolution* a Show Játéka címet nyerte el. A *Beatmania* jelenleg angol konverzió közben, olyan új zenékkel, mint Moloko és Fatboy Slim.
• A Codemasters megengedte a *PSM*-nek, hogy kipróbálja a gyönyörűen animált és hihetetlen jól vezethető *Colin McRae Rally 2*-t, villogtassa a hátsó lámpákat, lerombolja a lökhárítókat, és hogy ezek









Korai képek: *Tekken Tag* (fent) és (balról jobbra) *Street Fighter, Armoured Core 2*, és az új *Ridge Racer*. Elég csak vetni egy pillantást Jinre...

„A Start és Select gombok kivételével a Dual Shock 2 összes funkciója analóg, nagyobb tárházát nyújtva ezzel a felhasználói lehetőségeknek – és ellenállhatatlan játékélményt. A Dual Shock 2 visszafelé kompatibilis az eredeti Dual Shockkal."

Ahogy a *PSM*-ben előzőleg megjelent, a PS2 memóriakártyája szintén megújult; ahogy a Dual Shock 2-nek, ennek ára is 3 500 jen Japánban.

„Az új memóriakártya 8Mb-os kapacitással, és a jelenlegi kártyánál 260-szor gyorsabb adatátviteli sebességgel rendelkezik. A jövőbeli hálózatos alkalmazásokhoz szükséges adatbiztonság érdekében a kártya a MagicGate elnevezésű biztonsági- és kódrendszert használja."

Vissza Európába – Chris Deering, a SCEE elnöke érthetően boldog volt:

„A PS2-ben megtestesülő látvány és energia örökre átalakítja az otthoni számítógépes szórakoztatást; ennek a PS2 a jövője, összekapcsolva az interaktív játékélményt a DVD-videóval és a hálózatba kapcsolás lehetőségével, a világ legfejlettebb multimédiás chipsetjének segítségével. A mostani PS kivételével, amelynek a szoftverei PS2-n is futnak majd, a PS2-vel összehasonlítva az összes többi játékgép csupán korlátozott lehetőségeket nyújt.

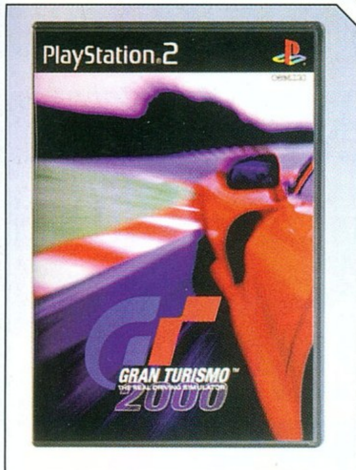
Ez a gép mestermunka. Tiszta, karcsú, és igazán szexi. Sugárzik róla, hogy hi-tech, amely büszkén állhat bármilyen hagyományos vagy digitális TV-készülék, vagy PC-monitor mellett a jövőben."





Az érthetően vidám Ken Kuturagi leleplezi a PS2-t.





Exkluzív képek a *Gran Turismo 2000*-ről. A játékról készített kép megmutatja, milyen sokat fejlődött a játék az eredeti PS2 demók óta, a csomagolás pedig azt, hogy milyen közel áll egymáshoz a DVD és a PS2.

Mindezek mellett azonban a legelképesztőbb a megjelenő programok sokaságának bejelentése volt, amely a készülék nyilvánosságra hozását követte. Új képek jelentek meg a felújított *Tekken Tag Tournament*-ről, a *Gran Turismo 2000*-ről, és a fejlesztők olyan játékok megjelenését jelentették be, mint a *Street Fighter EX3* (Capcom), az *X-Fire* (EA/Square), a *Bust A Groove 3* és a *Star Ocean 3* (Enix), az *Armored Core 2* (From Software), a *Bloody Roar 3* és a *Bomberman 2001* (Hudson Soft), a *Kessen* (Koei), a *The Bouncer* (egy „játszható akciófilm" a Square-től), a *Robocop* és a *Roadsters Trophy 2000* (Titus) és az új *Cool Boarders* (UEP Systems). A Namco tervezi kiadni az új *Ridge Racer*-t és az *500GP*-t, egy motoros játékot.

A Sony a következő listával lépett elő: *Dark Cloud* (RPG), *Den-Sen*, *Fantavision* és *Splash Dive* (akció), *The King And I* (egy árnyék-szellem RPG), *IQ Remix* (logikai játék), *Popolocrois III* (egy romantikus rajzfilm-RPG), a régóta várt *Tenchu 2* és persze a *Gran Turismo 2000*.

A játék-hírek mellett a SCEI azt is elárulta, hogy a PS2-t az internet alapú digitális média egy platformjává szeretné tenni.

„Egy Ethernet (hálózati adatátviteltípus) kapcsolattal egy szélessávú hálózathoz (pl. digitális kábellel), a PS2 tulajdonosok letölthetnek számítógépes szórakoztató anyagokat a netről a SCE által gyártott merevlemezekre.

A SCE ki fog fejleszteni egy elektronikus átviteli rendszert, amely jogosultság-ellenőrzést és kódolást is tartalmaz majd, hogy támogassa az e-distribution (elektronikus forgalmazás) rendszerét. A cég 2001-ben még egy PS2 kiegészítő-kártyát is kiad (hálózati csatlakozáshoz) és létrehoz egy e-distribution servert. (az e-distribution kiszolgáló, központi számítógépe)."

Ez azt jelenti, hogy képesek leszünk filmek, sőt, albumok letöltésére, hogy aztán merevlemezen tárolhassuk és később MiniDiscekhez és CD-írókhoz csatlakoztatva, másoljuk azokat.

Hogy 1999-ben mindez mit jelent? Egy új PS-t jövőre, döbbenetes grafikával, igazi mesterséges intelligenciával, az irányítás érzékenységének új dimenzióival, fejlettebb játékmenettel, amely – a DVD-lejátszás képességét és a digitális forgalmazást figyelembe véve – nem csak játékkonzol, de a számítógépes szórakoztatás jövője is lehet.

Még több PS2-hír a következő havi *PSM*-ben, amiben már olvashattok a Tokyo Game Show-n tett látogatásunkról, ahol kipróbáljuk az új konzolt. 







Képek a szeptember 13-i konferenciáról, ahol az egész kezdődött...

ÚTMUTATÓ ÁLHÍREKKEL SZEMBEN PlayStation 2

- a PS2 Japánban 2000. március 4-én jelenik meg, 39 800 jenes áron (az 1994-es megjelenéskor a PS is ennyibe került)
- a PS2 Észak-Amerikában és Európában 2000 őszétől kapható – előzőleg augusztust mondtak
- a konzol képes lesz lejátszani a DVD-filmeket. Nem kell majd hozzá semmilyen kiegészítő, mint ahogy előzőleg híresztelték
- a régi Dual Shock működik majd a PS2-vel, de a fejlettebb is kapható lesz kb. 20 fontos áron
- új, 8Mb-os memória is lesz, szintén 20 font
- a PS2 csatlakoztatható kábeles és telefonos modemekhez egyaránt, így képes lesz az internetre is csatlakozni
- 2001-ben kiadnak egy bővítő-modult, amivel a tulajdonosok letölthetnek digitális anyagokat, pl. FMV-ket, ezeket azután a modul merevlemezén lehet tárolni
- a jelenleg bejelentett játékok között szerepel a *Tekken Tag Tournament*, a *Gran Turismo 2000*, a *Tenchu 2*, a *Street Fighter EX3* és a *Ridge Racer* egy új verziója; szintén várhatók a *Metal Gear Solid*, a *FIFA*, a *Tomb Raider* és az összes PS1-es sikerjáték felújításai

Pssszt!

Pletykák és rémhírek, suttogások terjednek...

után belehajtson egy útmenti poligon-sörözőbe...

- Az Eidos keményen munkálkodik a *Tomb Raider: TLR*-en, és a *Resi 3* (még több vér...) ill. a *Fear Effect* (előzőleg *Fear Factor* néven futott) is csinosodtak.
- Az Empire a felújított Amigás sportszimulátort, a *Speedball 2100*-at tervezi kiadni. Várható még az *International Cricket Manager 2*, a *Golf Pro*, a nyolc játékos *Ford Racing*, a hivatalos autókkal, versenyzőkkel és... teherautókkal!
- Az SCi megkapta a 60-as évek-beli kultfilm, a *The Italian Job* licencét.
- Az EA jónéhány 2000-es terméket kíván piacra dobni még Karácsony előtt; csak a jövő évi dátumot kell hozzáadni a következőkhöz: *NHL, Madden, Supercross, NBA Live, Knockout Kings*. Az új *Medal Of Honour*, *Cyber Tiger* és a stratégiai *Dune 2000* a következő hónapi *PSM*-ben. A *Road Rash Unchained*-et bölcsen a következő évre halasztották, addig még csinosodik...
- A UbiSoft *Rayman2: The Great Escape*-e már úton van a PS-re – megjelenés Karácsony előtt. Az Orient Express olvasói lelkesen veszik majd tudomásul, hogy a manga-RPG *Grandia* szintén kiadás előtt áll.
- Az Infogrames háza tája csendes volt, egy meglepetéssel mégis szolgáltak: a *Jet-X* bemutatása, a fantasztikus versenyjáték az *WipEout* ex-fejlesztőitől (Curly Monsters).
- A *Ready To Rumble 2 Boxing* szintén megérkezik lassan Midwayből, a *Gauntlet Legends*, a *Mortal Kombat: Special Forces*, a *Hydro Thunder*, a *Paperboy 3D* és a *NFL Blitz 2000* mellett.



Computer Karácsony '99
December 10–12. Budapest, Műszaki Egyetem

Az Egyetem Központi épületének aulája ad helyet annak a nagyszabású rendezvénynek, amely az év végi hajtás utáni kikapcsolódást, az önfeledt játékok és a karácsonyi bevásárlás lehetőségét kínálja.

A programok között

- **japán és koreai sportbemutatók, (kendo, taekwon-do)**
- **a legnevesebb hazai lányzenekarok,**
  - **Baby Sisters,**
  - **Fresh,**
  - **Bestiák,**
  - **C'est la Vie és**
- **a meghirdetett Lara Croft hasonmásverseny nyilvános döntője** szerepel a megrendezésre kerülő izgalmas versenyek mellett.

Minden érdeklődőt szeretettel várunk ingyenes rendezvényünkre.

ZÁRÓRA

A CODEMASTERS NYILATKOZIK A *TOCA* JÖVŐJÉRŐL

Részletek kezdtek kiszivárogni a *TOCA* sorozat legújabb darabját illetően. A gyakran a legnehezebb autós játékként jellemzett legelső rész kivitelezése a PS technikai képességeinek határát súrolta; a folytatás fejlettebb volt, mint az eredeti, de az új, minden valószínűség szerint legutolsó PS-re készített játék az utolsó cseppig kiprésel mindent a konzol adta lehetőségekből.

„Ha ez a jelenlegi PS-re írt utolsó játék – nyilatkozta Gary Raeburn, a *TOCA* producere a *PSM*-nek –, akkor ez lesz a legszebb, legvalósághűbb versenyprogram, ami valaha a konzolra készült."

A játék bővítései tartalmaznak jónéhány híres pályát a világ minden tájáról, továbbá növekedett az autók száma is. A *PSM* az új pályákkal kapcsolatban a következő exkluzív infók birtokosa: Hockenheim (Németország), Bathurst (Ausztrália), Watkins Glen (Amerika), Suzuka (Japán) és Monza (Olaszország). Később többet is tudunk majd, bár nekünk azt mondták, hogy kétszer annyi pálya lesz, mint az eddigi játékokban.

Az autók irányításán is javítottak, s ez a vezetés valós érzetét növeli majd, legalábbis amennyire ez elérhető a heverő kényelméből. Megjelenés valamikor jövőre; ekkor, mint mindig, a *PSM* naprakész infókkal jön.







A 30 autó között ott találhatók a Dodge, a BMW, az Alfa Romeo, a Chrysler és az Audi modelljei is.

LE AZ ÚTRÓL

A CODEMASTERS LETÉR A PÁLYÁRÓL



Code-ék egy másik darab kiadására is készülnek; ez a többjátékos, akciódús terep-verseny *Off the Road* néven fut majd. Tíz terepjáró közül választhatunk, amelyeket a világ legkeményebb terepein kell vezetni Destruction (zúzós), Jamboree (terep békés bejárása), vagy Off Road Race (terep-verseny) módban.

Az eddigi hasonló játékoktól eltérően, ebben a programban teljes lesz a mozgásszabadság; a játékosoknak nem kell semmilyen pályát követniük, gödrök, sziklák, fák alapján tájékozódhatnak.

A Codemasters eddigi teljesítményét figyelembe véve sokat várhatunk a játék rally módjától.



A többi versenyjáték túl kötött? Fedezd fel a vidéket Code-ék *Off Road Racing*-jével.



SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One boszorkányos vöröshajú riportere otthagyja a képernyőt, és a *PSM*-nél keres nyugodtabb életet.

Sokan kíváncsiak vagytok, hogyan állítjuk össze a demó CD-t, és miért maradnak ki belőle sokszor a várva-várt játékok. Nos, mint demó-felelős a *PSM*-nél, az én feladatom az ilyen kérdések megválaszolása.

Először is hadd magyarázzak el néhány dolgot arról, hogyan is történnek a dolgok. Minden demón tizen-húszan dolgoznak, és ez, havi 12 demós átlagot tekintve, nagyon sok ember, akiknek a megfelelő időben a megfelelő dolgot kell tenniük. Az én dolgom, hogy biztosítsam, hogy így is történjen.

A fejlesztők gyakran heteket vesznek el a játék készítéséből, csak hogy a demó készen legyen. Ez jó, ha sok idejük van, de amellett, hogy szeretnék, hogy mindenki játszhasson a demóval, a teljes verzió elkészítése a fő céljuk – jó példa erre a *Star Wars: Episode One* és a *V-Rally*. Tudom, hogy régóta várjátok már ezeket, de különböző okok miatt nem lehetett kihozni a demót, amíg 100%-ig be nem fejezték a játékot. Másik dolgom az ilyen cégek nyaggatása, hogy készítsék már el demót, és higgyétek el, MINDKETTŐ úton van már...

De még ha meg is érkeznek, néhány demóval gond lehet a tesztelésnél: túl nagy, vagy még tele van hibával. Ilyen esetben természetesen nem kerülnek fel a CD-re.

Végül, a nyári hónapok ínségesek a játékkiadás szempontjából, és ez meglátszik a CD-n is; ebben a hónapban azonban keményen megindul a piac, úgyszintén a demók érkezése is. Az 5-ös CD jó, és reméljük, ti is úgy gondoljátok majd, hogy a *Quake II*, a *Dino Crisis*, a *Metal Gear Solid Special Missions* megérte a várakozást.

Mindent összevetve, nem ülünk a babérjainkon; várjátok csak meg a következő számot...

TELTHÁZ

MÉG NAGYOBB JÁTÉKOK PLAYSTATION 2-RE

A PS2 most már valóság, és a kiadók sorra jelentik be játékaikat, ahogy a Tokyo Game Show közeleg...

A Square bejelentette, hogy a free-roaming (szabadon bejárható tereppel rendelkező) verekedős *Ehrgeiz* folytatása jelenik meg elsőként (az első rész idén télre várható), amelyet gyorsan követ majd egy versenyprogram. A Square mellett a CEO-s Tomoyuki Takechi bejelentette, hogy készek 40 millió(!) dollárt költeni a PS2-s *Final Fantasy*-re... Emellett mindenhonnan lehet információkat felcsipegetni – készüljetek.

A GTinteractive és a Reflections háza tájáról a *Driver 3* és még egy játék várható. A *Driver 2* még PSX-re jelenik meg négy új küldetéssel.

Nem meglepő, hogy a Psygnosis keményen dolgozik az új *WipEout*-on.

Várható a *Tony Hawk 2* az Activisiontól, és a *Soul Reaver 3* az Eidostól.

A Criterion szuper *Trickstyle*-jának folytatását jelenti majd be az Acclaim.

A Software most fejezi be robotos játékának frissítését – *Armored Core 2*.

Az Arika keményen dolgozik a *Street Fighter EX3*-on. *Tekken Tag*-stílusú többjátékos mód.

A Naughty Dog szintén igyekszik a saját fejlesztésével, ami NEM *Crash Bandicoot* folytatás lesz...

Az Infogramestől várható a *Wild Wild Racing*, aminek fejlesztésébe a Rage is besegített.

Az EA/Square duó veszettül írja az *X-Shooter* nevű lövöldözést.

A Tecmos *Kunai*-t a Team Ninja (*Dead or Alive 2*) fejleszti.

A Konami 50 PS2-s játékon dolgozik, köztük a *Drum Mania*, a *World Soccer 2000*, az új *Gradius*, és talán egy New Yorkban játszódó folytatás.

A Bizarre Creations bejelentette, hogy a *Furballs* folytatása már úton van.

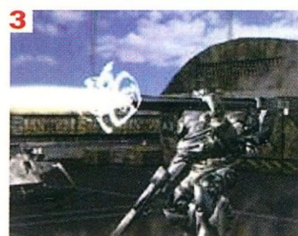
Még többet a jövő hónapban, a Tokyo Game Show-jelentéssel egyetemben – már tűkön ülünk...





1 

2 

3 

Nagyon kezdeti stádiumban lévő képek: *Ergheiz2.* [1], *Street Fighter EX3.* [2], *Armoured Core.* [3] Sokkal, de sokkal több várható, amikor visszatértünk a szeptemberi Tokyo Game Show-ról.

Feldob

Um Jammer Lammy. Aranyos kis kérődző a legtündéribb szarvacskákkal Bambi óta.

Konami. Nem elég, hogy olyan játékokkal halmoznak el, mint a *MGS Special Missions* és az *ISS Evolution*, de állítólag 50(!) játékuk készül PS2-re. Hoppá...

Wu-Tang Clan. Mivel előzőleg mikrofonvégre kapta őket a *PSM*, a következő számban infók tömkelege vár benneteket a multiplayerek réme bagázstól.

Tarzan. El fogod hinni, hogy az ember igenis tud repülni, ebben a *Tombi*-szerű platformerben.

FELDOB
Találatok és melléfogások a PlayStation bolygóról.
LEHANGOL

A PS2-ről való áradozás során nem feledkeztünk meg valamiről? Opsz, egy *Teletubbies* játék is várható. Jajj...

A Midas legújabb szimulátora, a *Mary King's Riding Star* egy „*Gran Turismo*, csak lovakkal"...

Csak nem gondoljátok komolyan, hogy van bármi is a PS2-vel kapcsolatban, ami lehangolna?!

Miközben ezt írom, nem tudom, milyen a PS2-elemzés. Meg kellene már nézni...

Lehangol



A RÉGI SZÉP NAPOK

A *BEACH HEAD* DIGITÁLIS DŰNÉIT NEHÉZ VOLT BEVENNI

„Ez volt az első játék, amit végigjátszottam" – mondja Mayers, megerősítve, hogy még mindig sokan őrzik a US Gold *Beach Head*-ének emlékét. Valóban, azoknak, akik a *Battle!* és a *Victory* képregényeken nőttek fel, mi lehetne kellemesebb egy 16 bites, tankos, hajós, repülős, elvetemült lövöldözésnél? Az ötlet kicsit D-Dayes ('41 dec. 5. – Pearl Harbor lerohanása a II. Világháborúban) volt: egy távoli szigetre kellett eljuttatni a csapatunkat, és lerohanni az ellenség erődjét. A *Beach Head* volt az egyik első játék, amely különböző típusú feladatokat ötvözött: repülők és hajók lelövése a csatahajóról, a flotta manőverezése a tengeralattjárók között, egy tank átvitele az aknamezőn, végül az ellenség bázisának felrobbantása. Ez a megközelítés ma is él az olyan játékokban, mint a *Die Hard Trilogy* és a *Crash Bandicoot 3*. Az ellenséges támadó gépek megjelenésekor megszólaló szirénahang talán a legélénkebb emlék; "ÚÁÁÁÁ! ÚÁÁÁ!" – harsogott feléd, amikor megszórtad az ellenséget ólommal, imádkozva, hogy túléld ezt a támadást, és megpróbálkozhass a tengeralattjárókon való túljutással. Itt gyakran Fortuna istennő kegyein múlott, hogy a halakkal alszol, vagy gyakorlatilag sértetlenül megúszod az egészet. A partra kijutván a helyzet ugyancsak felforrósodott. Mint egy fordított *Ryan közlegény megmentése*, egy tankot kellett aknák, szögesdrótok, tankcsapdák között az ellenséges bázis felé kormányozni. Itt már nem volt szabad hibázni, mivel a következő, az utolsó pályát ajánlatos volt három élettel kezdeni. Felejthetetlen volt.

Pete Wilton



Aknák és tankcsapdák – a napi rutin részei a *Beach Head*-ben

N-Tec

The Playstation Distribution Company



2990.-



2490.-





3990.-

KAPHATÓ:

TESCO Budapest, Fogarasi út
TESCO Budapest, Pólus Center
TESCO Debrecen
TESCO Kaposvár
TESCO Miskolc
TESCO Nyíregyháza
TESCO Pécs
TESCO Szeged
TESCO Székesfehérvár



VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:

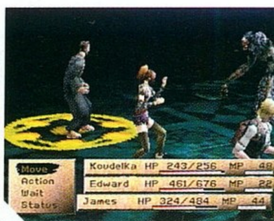
N-Tec Kft.
Levélcím: 1072 Budapest, Dob u. 45.
Telefon/Fax: 261-0236, 261-1219

ORIENT EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション™

NICHOLAS DI COSTANZO ELHOZZA NEKÜNK A LEGÚJABB HÍREKET A VIDEÓJÁTÉKOK VILÁGÁBÓL, BELEÉRTVE A LEGJOBB RPG-KET ÉS ISKOLÁSLÁNY-SZIMULÁTOROKAT



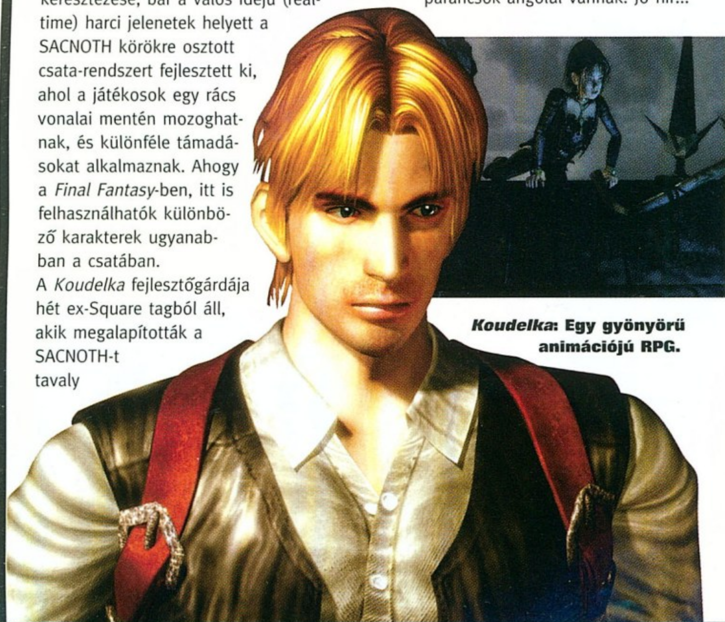




***Koudelka*: Egy csapatnyi programozó szakít a Square-rel, és belép a horror-RPG-k világába. A *Final Fantasy* és a *Resident Evil* keresztezése?**

SOKKTERÁPIA

Az SNK és a SACNOTH hivatalosan szeptember 27-én mutatta be a *Koudelka*-t. Kikuta Hiroki fejlesztő személyesen is ott volt, hogy a forradalmian új játékrendszerről beszéljen.
A *Koudelka* tele lesz horrorelemekkel, és CG-jelenetekkel; mindkettő az alkalmi játékosok csalogatására került a játékba.
A *Koudelka* az RPG és a kalandjáték keresztezése, bár a valós idejű (real-time) harci jelenetek helyett a SACNOTH körökre osztott csata-rendszert fejlesztett ki, ahol a játékosok egy rács vonalai mentén mozoghatnak, és különféle támadásokat alkalmaznak. Ahogy a *Final Fantasy*-ben, itt is felhasználhatók különböző karakterek ugyanabban a csatában.
A *Koudelka* fejlesztőgárdája hét ex-Square tagból áll, akik megalapították a SACNOTH-t tavaly márciusban (az SNK anyagi támogatásával). A csapat előző munkái a *Seikeen Densetsu 1 & 2*, valamint a *Shokaigi* voltak, de a Square kötöttebb munkarendszere nem volt az ínyükre, úgyhogy azért, hogy szabadon dolgozhassanak egy új stílusú RPG-n, kiléptek. Kikuta-szan szerint „A Koudelka egy olyan játék, amit a Sqare-ben sohasem készíthettünk volna el". Emellett nyilvánvalóan a külföldi piacra szánják, hiszen a párbeszédek és a parancsok angolul vannak. Jó hír...



***Koudelka*: Egy gyönyörű animációjú RPG.**

HOLD-TOLVAJ

A tavaly áprilisi Tokyo Game Show-n bemutatott *Countdown Vampire* egy újabb a *Resident Evil* klónok sorából. Bár az elképesztő CG-jeleneteket örökölte az előző játékoktól (kihagyván a nehézkes játékmenetet), a *CV* igyekszik eltávolodni a verekedős kategóriától, inkább a horrorelemekre koncentrálva. A játék 100 pályával kecseg-tet, és teljes 15 percnyi CG mozival, az intrót és a stáblistát is beleértve. Az egyik szellemes újdonság az, hogy a játékos vércsoportjától függően a vámpírok különféle teremtményekké változnak át.
A játékot többféleképpen is végig lehet játszani, úgyhogy különböző befejezésekre várhatunk, különösen, ha figyelembe vesszük az öt különböző karaktertípust. A Hold állása befolyásolja az összes szörnyet, így attól függően, hogy telítődik vagy sem, erősebbek ill. gyengébbek lesznek. A csatajelenetek is akciódúsnak ígérkeznek, 30 szörny és ugyanennyi humanoid ellenség várja, hogy a vérüket ontsd. A játék nyilvánvalóan sokkal tartozik a *Resi*-nek, de be kell vallani, hogy a lábosba mellékerült még a *Castlevania* is. Remélhetőleg 2000-ben már láthatjuk a teljes verziót Japánon kívül is.





***Tenchu Shinobi Gaisen*: Még több nindzsás taktikázás.**



***Countdown Vampire*: A túlélő-horror földjén. Ijesztő.**

TENCHU? EGÉSZSÉGEDRE...

A *Tenchu* sikere után, és a *Tenchu 2* befejezése előtt az SME úgy döntött, kiadja az eredeti játék bővítését, amely a már megjelent *Tenchu* pályaszerkesztőn alapul. A *Tenchu: Shinobi Gaisen* 100 pályát vonultat fel, mindegyik különböző témájú; például szerepel egy hegyi színhely, ahol egy medvével lehet küzdeni. A többi küldetés inkább fejtörő-alapú lesz, míg néhányban a beszivárgás taktikáját kell választani.
A két játszható karakter a *Tenchu*-ból, Rikimaru és Ayame újra feltűnnek – a feladatuk most a pályák kipucolása időlimiten belül; ennek túllépése büntetéspontokat eredményez. Azonban nem kell az összes ellenfelet megölni, és a célpontok kiválasztásával is vigyázni kell; több odafigyelésre lesz szükség, mint az eredeti játékban.
Az SME még egy versenyt is rendezett, ahol a játékosok a maguk készítette pályákkal neveztek; a győztes szint látható lesz a végső verzióban.
Mint a *Metal Gear Special Missions*, a *Tenchu Shinobi Gaisen* is azoknak a rajongóknak készült, akik nem tudnak várni a következő rész megjelenéséig.

GYÚJTSUK FEL A HÁZAT

A *Breath of Fire* sorozat az egyetlen, amely úgy tűnik, ellenállt az idő múlásának – mármint grafika és kezelői felület terén; így a negyedik résznek komoly izmosításra van szüksége, ha versenyre akar kelni a jelenlegi RPG-felhozatallal. Ennek érdekében a CapCom mindent bedobott, ami a stílus képviselőiben jelenleg megtalálható. A *BOF4*-ben a harc valós idejű (real-time), ahol a játékosok nagy szabadsággal rendelkeznek a különféle stratégiák használatának terén. Az ...szes háttér 3D, így a fejlesztők tökéle... használhatják a kameraállásszögeket és a közelítéseket; a filmbejátszásokból is több lesz. Bár a szereplők 2D-sek, olyan hihetetlen részletességgel lettek kidolgozva, hogy szinte lehetetlen észrevenni a különbséget köztük és a teljesen 3D-sek között. Két karakter, Ryu és Boy közül ...t választani, és az események attól függően különböznek majd, melyiküket választottad.



***Breath of Fire IV*: Csinos kis RPG.**

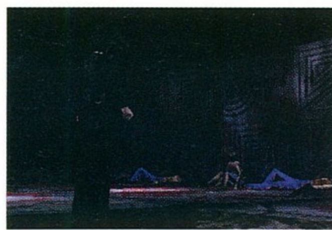








***Breath of Fire IV*: Nagyobb sikere lehet, mint elődeinek.**





***Devil Man*: Mangás horror a PS-re.**

INKÁBB AZ ÖRDÖG...

A japán manga-rajzfilmen alapuló *Devil Man* újabb *Resi*-klón. A főszereplő Akira, és a játékmenet drasztikusan változik fizikai állapotától függően.

Emberi formájában Akirának meg kell szöknie az ellenségeitől, a lehető legtöbb harcot elkerülve. Az ellenfelek típusától függően különböző harcmodorokat kell elsajátítanod; néhányuknak különösen éles a látása, míg mások inkább a zajokra reagálnak. Devil Manként azonban szemtől-szemben küzdhetsz meg velük, rúgások és ütések tömkelege mellett varázslatokkal is.

Jelenleg a játék még elég sötét, a Bandai dolgozik a fényeffekteken, hogy meglegyen a manga hangulat. Ijesztő.



電撃 PlayStation

DENGEKI **SIKERLISTÁK** *

Július 5-től augusztus 1-ig

TOP 10 – Az eladások alapján

1. ***Legend Of Mana*** (Square)
2. ***Powerful Pro Baseball*** (Konami)
3. ***Minna No Golf 2*** (SCEI)
4. ***Dino Crisis*** (Capcom)
5. ***Everywhere Together*** (SCEI)
6. ***Dance Dance Revolution*** (Konami)
7. ***Guitar Freaks*** (Konami)
8. ***Saru Get You*** (SCEI)
9. ***Simple 1500 Series Vol 10: The Billiard*** (Culture Publishers)
10. ***Fire Pro Wrestling G*** (Human)

TOP 10 – A várakozások alapján

1. ***DragonQuest VII*** (Enix)
2. ***Ark The Lad 3*** (SCEI)
3. ***WildARMS: 2nd Ignition*** (SCEI)
4. ***Dragon Quest Characters: Toruneko Adventure 2*** (Chunsoft-ENIX)
5. ***Gran Turismo 2*** (SCEI)

TOP 5 – Az olvasók kedvence

1. ***Final Fantasy VIII*** (Square)
2. ***Tales Of Phantasia*** (Namco)
3. ***Denso Suikoden II*** (Konami)
4. ***Final Fantasy VII*** (Square)
5. ***To Heart*** (Aquaplus)

* A listákat a Denkegi PlayStation, a Japán PSX-specialista magazin szolgáltatta.

Welcome to Madison

DTP stop nyomda stop várunk stop

Madison Kiadó

Budapest, 1033 Óbudai sziget 131. Tel.: 457 1155, Fax: 457 1166, E-mail: madison@acenet.hu



MINI MANUSOK

A CODEMASTERS RÉSZLETESEN BESZÁMOLT A *MICRO MACHINES* 4-RŐL

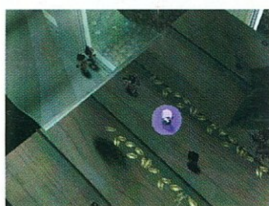
A *Micro Machines V3* még mindig a PlayStation egyik legjobban kedvelt többversenyzős játéka, ezért nem csoda, hogy az egész *PSM* szerkesztőség örömében ugrándozni kezdett, mikor eljutott hozzá a hír, miszerint a Codemasters az új folytatáson dolgozik. Egy kis idő múlva hidegzuhanyként ért bennünket a pletyka, hogy talán nem is lesznek autók az új *Micro Machines*-ben. Egek! A sok találgatás után a Codemasters most végre fellebbenti a fátylat a titokról és tiszta vizet önt a pohárba.

Kétségtelen, hogy a tervezők a kis versenyautókról a fura, ideiglenesen Maniacsnak elnevezett kétlábú lények világába tértek át, akik egy hétköznapi lakóházon belül különböző útvonalakon rohangálnak. Ezek a kis flótások Dr. Minimiser a végső életforma után kutató munkásságának az eredményei. Dr. Minimiser úgy tervezte meg az útvonalakat, hogy a kitűnően versenyző kis lények mozgásigényét kielégítse, és egyben eleget tegyen annak az alapvető evolúciós igénynek, hogy tudniillik a leggyengébbeknek sorsa a pusztulás. Végül a legerősebb és leggyorsabb marad meg, akivel átveszi a világ feletti uralmat...

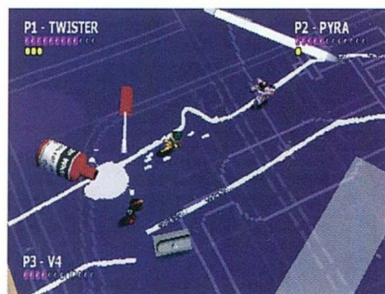
Drasztikusan átalakult az egész játék, nem beszélve a módfelett eredeti kis mániákus fickók ötletéről. Az előző játék „alul-felül" nézetét az új program helyettesíti, amely a 3D lövöldözős játékok PC-s technológiáján alapul. Az *MM4* igazi 3D-s játék lesz: rohanások a reggeliző asztalon a gabonapelyhes dobozok, a tejesflakonok és csészék között. Ezeket a tárgyakat felhasználhatod arra, hogy segítsd kiválasztott mániákusodat abban, hogy ő legyen a leggyorsabb a házban.

A további részletek még szupertitkosak, de annyit elárulhatunk, hogy a gyorsaság és a fegyverek továbbra is alapvető jellemzői az új folytatásnak. A *PSM* folyamatosan informálja az olvasót egészen a játék valamikor 2000-ben tervezett kibocsátásáig.





A versenyautókat elfújta a szél. Bemutatkoznak az otthonodban vadul szétburjánzó mániákusok.







Hétköznapi háztartási cikkek – üdítően friss 3D-ben: ez a *Micro Machines*.

In association with: ACTIVISION



REMÉLJÜK, **CSAK JÁTÉK MARAD!**

VÉGY LE A POLCRÓL EGY RÉGI ÖTLETET, POROLD LE, MAJD GYÖNYÖRŰEN CSOMAGOLD ÚJRA A FÖLDÖNKÍVÜLI ŐRÜLETTEL, AMIT MOST ÚGY HÍVNAK, HOGY MAK. NOS, EZT TETTE DR. E., HOGY MEGSZEREZZEN EGY JOGDÍJMENTES JÁTÉKOT.

Az alapötlet:
MAK szerepét játszod, aki egy másik bolygóról származó bérgyilkos. Mialatt a Quanto nevű bolygó felé tartasz, hogy megöld annak kancellárját, űrhajód a Föld közelében meghibásodik. Olyan sebességgel zuhansz le, hogy géped komoly károkat szenved.

A történet:
Alighogy sikerült megszöknöd a katonai-kutató tudóscsapat elől, újra menekülnöd kell. Mivel az űrhajód erősen megsérült, ezért nemcsak a hatóságok elől bujkálsz, hanem a hajódhoz való megfelelő alkatrészekről is gondoskodnod kell. Az első szinten három alkatrészt találsz, amiknek megszerzéséhez a hat fegyvered valamelyikével le kell lőnöd az őröket. A második szinten, miután elloptál egy taxit, következik a nagysebességű autós üldözés. Később egy amerikai harci gépet lopsz el, és ezután a légierő és a légvédelem mind a levegőből, mind a földről tüzel rád. Miután épségben visszatértél az űrhajódra, a vérrel és izzadtsággal megszerzett alkatrészek felhasználásával kijavítod gépedet és visszatérsz szülőbolygódra.





PSM ítélet:
A *Toejam & Earl* a *The Phantom Menace* nyomdokaiba lép? Ez a férfi nyilvánvalóan komolyan veszi a videójáték bizniszt, a címlaptervezés, a filmkeresztmetszet és a jellemrajzok megalkotása terén is. Egy vitathatatlanul maximális (10/10) pontszámot érdemlő teljesítmény Dr. E.-től.

A hónap másik ötlete:
Tim Jones jegyzi az *All Star Table Football*-t, ahol asztali futballisták csapatának menedzsere vagy és a legjobbak közül kell kiválasztanod csapattagjaidat. Mindegyik játékoshoz tartozik egy-egy különleges fegyver, amelynek segítségével feljavíthatod ügyességüket. Lara egy gránátvetővel rúgja a labdát, és a lézerkardos Obi Wan Kenobi a kapus. Az a feladatod, hogy csapatoddal megnyerd az asztali-futballbajnokságot más híres csapatokkal szemben.



OLIVER STONE
BEMUTATJA

Hogyan játszhatnál szabályosan, ha nincsenek szabályok?

MARK WAHLBERG   CHOW YUN-FAT

MOCSKOS ZSARUK

A FLAMEX forgalmazásában a NEW LINE CINEMA bemutatja
az ILLUSION ENTERTAINMENT GROUP produkciójában JAMES FOLEY filmjét
CHOW YUN-FAT MARK WAHLBERG "THE CORRUPTOR"
RIC YOUNG PAUL BEN-VICTOR BYRON MANN és BRIAN COX
Szereposztás MARY VERNIEU és ANNE McCARTHY
Társ-executive producer JONATHAN KRAUSS BRIAN WITTEN Zenei rendező DANA SANO
Zene CARTER BURWELL Jelmeztervező DOUG HALL
Vágó HOWARD E. SMITH, A.C.E. Látványtervező DAVID BRISBIN
Fényképezte JUAN RUIZ-ANCHIA, A.C.E. & A.E.C.
Executive producer OLIVER STONE TERENCE CHANG BILL CARRARO JAY STERN
Producer DAN HALSTED
Írta ROBERT PUCCI
Rendezte JAMES FOLEY
www.flamex.hu



FLAMEX FILM



NEW LINE CINEMA

© MCMXCVIII New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.

LOADING 43% COMPLETE

PLAYSTATION A-Z

R **Resolution** – képfelbontás
A képfelbontásról (avagy hány pontból áll egy kép adott pillanatban a képernyőn?) azt kell tudni, hogy minél több a pont, annál élesebb a kép. A játékok grafikái vagy nagy-, vagy kisfelbontásúak. Nagyon nehéz az egyenletes mozgást és a nagyfelbontást összeegyeztetni, de néhány játékban mégis elég jól megvalósították.



RF Kivezetés – Az RF-ről tudni kell, hogy ez az alapvető kivezetés PlayStationön. A legutolsó modelleken a hangokat már sztereóban hallhatod, de a képminőség meg sem közelíti azt a szintet, amit egy RGB SCART kábellel érhetsz el.

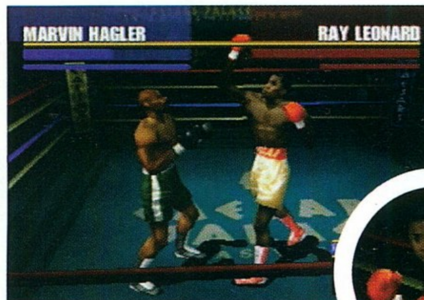
És most nézzük, mi az az **RGB** SCART kivezetés? Ez a vörös, a zöld és a kék rövidítéséből állt össze (red, green, blue). Ezeket a televíziós képszínösszetevőket az RGB SCART kivezetések elkülönítve viszik át gépedről a TV-készülékre, hogy majd a képernyőn újra összeálljanak erőteljes, kontúros képpé.

Van itt még valami, amiről nem szabad megfeledkeznünk... **ROM.** A Read Only Memory (csak olvasható memória) olyan adatokat tartalmaz, amelyeken nem lehet változtatni. Akárcsak a PlayStation operációs rendszerében, vagy a CD-ken.

S **Samples**
Gondolj az *ISS Pro* futball-labdájának tompa puffanásaira vagy a *Gran Turismo* motorbőgéseire... Ez mind digitálisan tárolt hangminta – vagyis sample.

A BOKSZ KIRÁLYA

AZ EA MÉG KARÁCSONY ELŐTT KIBOCSÁTJA A *KNOCKOUT KINGS 2000*-ET.





A *KK2000*-nek Naseem herceggel kategóriájában a legjobbnak kell lennie...

Az EA kizárólag a *PSM* számára mutatta be vancouveri (Kanada) főhadiszállásán a *Knockout Kings 2000*-et, amely várhatóan novemberre már az üzletekben lesz. A látottak alapján elmondhatjuk, hogy a játszhatóságon még van mit javítani, de a végső változat kellemes meglepetéseket tartogathat számunkra.

Az EA szóvivője szerint „az Arcade és Slug Fest módok csak a játék egyik részét alkotják, a többi sokkal jobb lesz, mint egy egyszerű szimuláció. A kezdeti Career Mode után az aktuális edzésmunkát is tartalmazó, minden részletre kiterjedő Training Mode következik."

Miután kellőképpen belejöttél a játékba, a Career Mode-ban kipróbálhatod erődet és ügyességedet az egymás után következő kihívók elleni küzdelem során. A Great Fights Mode-ban a profi ökölvívás történetének nagy csatáit játszhatod újra olyan világbajnokokkal, mint Frazier, De La Hoya és a felejthetetlen Muhammad Ali. Még arra is kapsz lehetőséget, hogy ökölvívóidat saját elképzeléseid szerint alkosd meg. Az eredményes harc titka az ütés-kombinációkban rejlik: hatásos ökölcsapás-sorozatokkal lepheti meg ellenfelét bokszolód, ha ügyesen kihasználod a kezelőgombok adta kombinációs lehetőségeket.

A valóságban is létező, bokszmérkőzéseknek helyet adó stadionok is vannak a játékban, így ha a Las Vegas-i helyszínt túl félelmetesnek találod, lejátszhatod a meccset a Wembleyben is. A következő *PSM*-számban további részletekről számolunk be az elektronikus boksz rajongóinak.

BEDOBÁS

KIBOCSÁTÁS ELŐTT AZ EA NHL ÉS NBA SZIMULÁTORAI.

Vancouverben jégkorong- és kosárlabdaszimulátorok bemutatóit is láthattuk. Annak ellenére, hogy ezek a tipikusan amerikai sportok nem túlságosan népszerűek Európában, mégis jelentős hatással voltak néhány világszínvonalú videójátékra.

Erősen feljavult a mesterséges intelligencia és a grafika az *NBA Live 2000*-ben. Sokkal élethűbb a játékosok mozgása és labdakezelése. A Street Mode-ban a hagyományos utcai játékban gyakorolhatod a kétszemélyes egymás elleni küzdelmet.

Az *NHL 2000*-ben a játszhatóság feljavítása áll a középpontban. „A játékosok most sokkal gyorsabban fordulnak – világosított fel bennünket az EA szóvivője. – Kosárra dobásra is több lehetőség van" – tette hozzá. Szerintünk a távoli dobások számára elkelne még egy kezelőgomb. Újabb hírekkel a következő számban jelentkezünk.



PSM – PIPÁLD KI ✓

A *PSM* SZERKESZTŐSÉGE KÍVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE, SZERETNÉ MINÉL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓIT. PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEKET ÉS EGY BORÍTÉKBAN KÜLDD EL A *PSM* SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A KITÖLTÖTT KUPONT VAGY ANNAK FÉNYMÁSOLATÁT. A BEKÜLDŐK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI.

Végre ebben a hónapban az üzletekbe kerül a PlayStation 2. Mennyire örülsz az új-generációs gépnek?

A ❑ Ha kell, kész vagyok egész éjjel sorban állni az üzlet előtt, hogy végre az enyém legyen.
B ❑ Inkább ezt veszek, mint egy DVD-lejátszót.
C ❑ Ráérek megvenni jövő karácsonykor.
D ❑ Egy fabatkát sem ér számomra.

A *PSM* ebben a hónapban Dwight Yorke-kal csap össze az *UEFA Striker*-ben és nyer. Szerinted Te kit tudnál legyőzni és melyik játékban?

A ❑ Mika Hakkinent a *F1 '98*-ban.
B ❑ Keanu „Mr. Matrix" Reevest a *Tekken 3*-ban.
C ❑ Robin Williamst az *Um Jammer Lammy*-ben.
D ❑ Ruud Gullitot az *LMA Manager*-ben.

Lapozz a 28. oldalra, ahol a túlélő-horrorról szóló cikkünket olvashatod. Az alábbiak közül melyiket találod a legfélelmetesebbnek?

A ❑ *Jaws*
B ❑ *Psycho*
C ❑ *The Exorcist*
D ❑ *Resident Evil 2*

Egy kicsit magadról...

Név________________________ Kor________

Cím________________________

____

Irányítószám________________ Telefon________________

Egyedülálló ☐ Házas ☐ Tartós kapcsolat ☐

Mennyit játszol havonta?________

Kedvenc játékod?________________

Nagy multiplayer-fanatikus vagy? ________________

Jellemezd a *PSM*-t öt szóban ________________

____

KUKK

THIS IS FOOTBALL

A fociszimulátornak számos előnye van az igazi meccsekkel szemben. Például, hogy nem kell csapot-papot otthagyva lélekszakadva hazarohanni, hogy le ne késsük. Ráadásul a gyengén sikerült mérkőzéseket egyszerűen csak félbe kell hagyni, nem kell végigszenvedni, hiszen rögtön kezdhetünk egy újat, egy jobbat. És ami szintén nem mellékes, a játék végeztével nem kell attól tartanunk, hogy az ellenfél szurkolói esetleg beverik a fejünket. Tehát szimulációra fel! A *This is Football*-ban a stadiontól a csapatokon át egészen az egyes játékosokig, és azok mezének mintázatáig mindent mi választhatunk ki. A mérkőzés tehát teljesen a mi kezünkben van. A focirajongókat garantáltan elkápráztatja, a kétkedőket pedig minden bizonnyal meggyőzi majd ez a remekbe szabott játékprogram. A Sony apait-anyait beleadott. De szükség is volt rá, hiszen nem kisebb ellenfelekkel kell szembenéznie, mint az *ISS* és a *FIFA*. És ha mellettük valaki labdába akar rúgni... Rövidesen részletes leírással is szolgálunk!

Playstation alapgép Dual Shock kontrollerrel + 3 Playstation játékkal







+33 Playstation Demoval

AKCIÓS ÁRON 49.990.-Ft!

NE VÁRJ MINDIG AZ AKCIÓKRA!

Playstation szoftverek:
13.990,-Ft helyett
klubkártyával akár
12.590,-Ft-ért!

Twin Shock Kontroller:
4.999,-Ft helyett
klubkártyával akár
4.499,-Ft-ért!



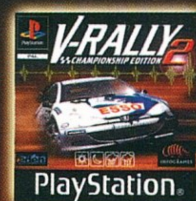
Platinum:
6.990,-Ft helyett
klubkártyával akár
6.290,-Ft-ért!

Memóriakártya:
1.999,-Ft helyett
klubkártyával akár
1.799,-Ft-ért!



MEGASTORE
DUNA PLAZA

PLAYSTATION SZOFTVEREK 9.990,-Ft-os AKCIÓS ÁRON !





TUDTAD?!!

A VIRGIN MEGASTORE-BAN 6500,-Ft-os VÁSÁRLÁS UTÁN KLUBKÁRTYÁT KAPSZ, MELY 5-10%-os KEDVEZMÉNYES VÁSÁRLÁSRA JOGOSÍT.

A részletekről érdeklődj
A Virgin Megastore-ban.
1138 Budapest, Váci út 178.
Tel.: 2394409, Fax: 2394410

Figyelem! A fenti akciós árakból további kedvezmények nem érvényesíthetők! Az árak a készlet erejéig vagy december 06-ig érvényesek!

HÁBORÚ ÉS PC

PC-S SIKERJÁTÉKOK PS-RE ÉS PS2-RE

Az Epic Megagames fejlesztőgárdája az *Unreal Tournament*-et át akarja ültetni PS2-re, jelent meg a *Games Business*-ben. Az *Unreal* már karácsonyra várható PS-re, de most a többjátékos folytatást is fejlesztik a következő generációs konzolra. Az Epic elnökhelyettese, Mark Rein a következőket nyilatkozta: „Nyugodtan kijelenthetem, hogy ha elkészül az engine (programváz) a PS2-re, akkor játékot is írunk hozzá."

Jó hír, és eközben több nyerő PC-s játék konverziója folyik; a *Quake II* mindent beterít lövedékekkel (lapozz a leíráshoz), és már biztos, hogy egy *Command & Conquer* is készül a PS2-re. Nagyjából úgy tűnik, hogy a szakadék a nagyfelbontású, izmos PC-k és a Sony olcsóbb játékgépe között hirtelen eltűnt.

Mi jöhet még? Az előző ETCS-en egy madárka elcsiripelte, hogy egy bizonyos angol fejlesztőcsapat az egyik legjobb PC-s játék konverzióján dolgozik. Büntetésünk a halál, ha eláruljuk a játék nevét, de számítsatok egy HATALMAS bejelentésre karácsony előtt. További info a következő számban...

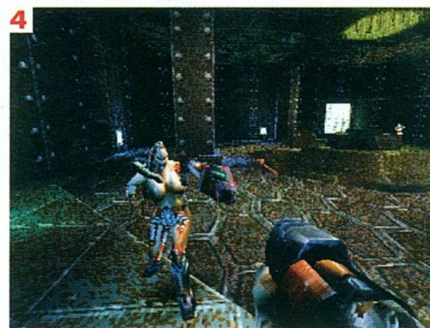












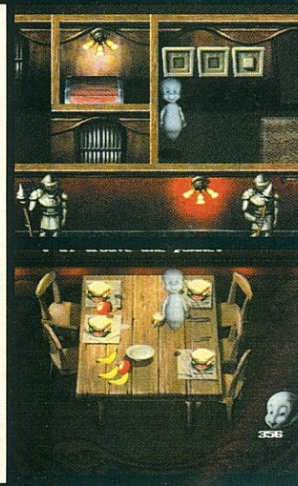
[1–2] Az ötlet, hogy egy *Unreal* kaliberű játék az eredetihez hasonló formában jelenjen meg a PS-en, a *Quake II* érkezésével igencsak valóságosnak tűnik.
[3] *Tiberian Sun* a PS2-re?
[4] Mindenki halálos kedvence, a *Quake II*

SOKAT AKART A SZARKA



BARÁTSÁGOS, DE EREDMÉNYTELEN SZELLEM MUNKÁT KERES

A szereplő neve: Casper, avagy A Barátságos Szellem
Más néven: idegesítő kis arc
A lényeg: Casper „jópofa" házában barangolva fejtörők megoldása, a többi (nem olyan barátságos) lakó elkerülése. Hasonlít a mozifilmre. Hát persze.
Küllem: Tejfehér. Kissé átlátszó. *Ohne* láb. Hát persze.
Tipikus jelenet: Egy örökkévalóság eltöltése olyan fejtörők megoldásával, amelyek jobban megdolgoztatják az ujjakat, mint az agyat. Aztán még egyszer. És még egyszer. És még...
Hol a hiba? Természetfeletti barátunk kissé ellentmondásos. A film sikerének köszönhetően eleinte sokan vették a játékot, de az eladások leálltak, mihelyst kiderült, hogy a játék (de el ne mondd senkinek) altató helyett is beválik. A *Casper* ugyanúgy nem lett siker, mint ahogy bizonyos mozifilmek folytatása sem (egyszer majdnem hallottunk egy emberről, akinek tetszett a *Lost World*).
A *Casper* hamvába holt próbálkozás, több szempontból is.
Mit csinál most?
A film sikere ellenére Casper csak egy hirtelen felfuttatott és letűnt figura, aki eltűnt a játék-másvilágon. Most valahol a Kishörcsökpusztai busz-állomáson beszélget a galambokkal.



AUTOMOBIL '99

Akik kilátogattak az idei autószalonra, azok tudják, miért is írunk róla. A kevésbé szerencséseknek – akik valamilyen okból kifolyólag nem jutottak ki a kiállításra – pedig eláruljuk, hogy a Pesti Esttel közös standot állított fel magazinunk, ahol az autós játékok legjavával vártuk a játszani, szórakozni vágyókat. A közönség számára kiállított konzolokon a Ridge Racer Type 4-et, a Monaco GP F1-et, és a Toca 2-t próbálhatták ki az érdeklődők, egy Peugeot 206-tal pedig a V-Rally 2 nyújtotta verseny élményét kínáltuk, ráadásul úgy, hogy fék, gázpedál, és kormány segítette a száguldást. A kocsit már az első pillanattól kezdve olyan lelkesen próbálgatták látogatóink, hogy a kormány a negyedik napon felmondta a szolgálatot, de ez sem minket, sem látogatóinkat nem rettentette el a közös játéktól. Ezekre a játékokra versenyt is hirdettünk, és a nap három legjobb eredményét elérő játékosát ajándékokkal leptük meg. A nyereménycsomagok a Hivatalos Magyar PlayStation Magazin példányai mellett pólót, zenei CD-t, plakátot, premier előtti bemutatóra szóló mozijegyet, és teljes értékű játékprogramokat tartalmaztak.

A szerkesztőségnek nagyon jó volt személyesen találkozni a kedves olvasókkal, és őszintén örültünk annak is, hogy újabb híveket szerezhettünk. Az akció sikerére való tekintettel a jövőben is tervezünk hasonló megmozdulásokat, hogy közelről is megismerhessetek és kipróbálhassatok különböző játékokat – és hogy ápoljuk a kapcsolatot a közönséggel, azonnali visszajelzéseket kapva munkánkról.



És most a győztesek névsora:

09. 30.

1. **Csendes Tamás,** Adony
2. **Balázs István,** Salgótarján
3. **Kozma Mihály,** Hajdúdorog

10. 01.

1. **Zagyi Viktor,** Pásztó
2. **Bukó László,** Budapest
3. **Sándorfi Zsolt,** Pécs

10. 02.

1. **Pribély zsolt,** Nagymaros
2. **Németh Krisztián,** Maglód
3. **Lőrincz Ferenc,** Budapest

10. 03.

1. **Jancsi Mátyás,** Budapest
2. **Vathy Ádám,** Budapest
3. **Csillag István,** Budapest









VISZONELADÓK FIGYELMÉBE!

A SONY PLAYSTATION ÉS A SEGA DREAMCAST TELJES TERMÉKSKÁLÁJÁT AJÁNLJUK ONOKNEK.





ARKUDA KFT.
1148 BUDAPEST, ADRIA SETANY 4/
TEL./FAX: 252-112



Ahogy a napok egyre rövidülnek és az időjárás csak komorabb lesz, a *PSM* összeszedeget egy csokornyit a télire várható játékokból. A forralt bor és a sajtos pogi fakultatív...

WU-TANG: SHAOLIN STYLE

A Wu-Tang viharos hangulatot varázsolt a *PSM* szerkesztőségébe. Full-kontakt harc életre-halálra ijesztő emberek ellen, akik simán eltörik a gerincedet. Semmiképpen nem ajánlott otthon kipróbálni.

FIFA 2000

Az EA szépen kirenoválta a poligonstadiont. Az *UEFA Striker*, a *This Is Football* és az *ISS Evolution* egyelőre csak a cserepadról irigykedik. Egyelőre...

TOMB RAIDER: TLR

Tündéri, mint mindig, és ahogy elnézzük, a Lara/Core duó azt bizonyítja, hogy a számozás egy játék végén nem feltétlenül jelent rosszat.

DEMOLITION RACER

Törés, zúzás, szó szerinti vandalizmus – így tér vissza a motorizált őrület a PlayStationre. Szereted a közúti tombolást? Akkor ez itt a te eseted...

MISSION: IMPOSSIBLE

Az N64 vacak, feljavított PlayStation-változatát elnézve a *Metal Gear* lopakodásból, ravaszkodásból és kémkedésből álló Szentháromságát igencsak tisztelheti az X-Ample. Tanultak a leckéből...

MUSIC 2000

Itt a lehetőség, hogy kiírtsd szomszédaidat egy Ibiza ihletésű, monoton techno-himnusszal. Csúcs.

SZEREPBEN

AZ RPG-K FELSORAKOZNAK A *FINAL FANTASY VIII* MÖGÉ









Az *FFVIII* (bal oldalt lent) felcsigázza érdeklődésünket, de a *Dew Prism* (a bal szélen) és a *Breath Of Fire* (fent) is hamarosan megérkezik. Nyam.

Bár még a Square *Final FantasyVIII* -a is csak a megjelenés szélén áll, a következő RPG-szökőkár már erejét gyűjtögeti.

A *Legend of Dragoon* máris a jéghegy csúcsának tűnik. Ez egy három éve készülő hatalmas Sony-projekt, amely arra hivatott, hogy legyőzze a *Final Fantasy*-t. A „kard-és-boszorkányság" jellegű játékban a hírek szerint több mint 30 percnyi CG részlet egészíti ki majd a 3D helyszíneket és a poligonos szereplőket. Az európai megjelenés időpontját még nem hozták nyilvánosságra. A Square persze nem akarja annyiban hagyni, hogy a Sony vigye el a pálmát, újabb versenyzőjük a *Dew Prism* nevű akció-RPG lesz, amely a japán kedvenc *Chrono Trigger* nyomdokain halad.

A *Dew Prism*-ben Rue, a harcos legény, vagy Mint, a kisemmizett hercegnő szerepébe bújhatsz. Az ifjú Rue szuperfejszéjével aprítja az ellenfeleket, míg Mint inkább hagyományos varázslóként ügyködik.

Egyéb étvágygerjesztőként a Capcom *Breath Of Fire IV* programját, a Koei bizarr *Zill*-jét (újszerű játék lesz, amelyben a cselekmény elágazik) és a régóta várt Sony-magzat, az *Alundra 2* érkezését említhetjük.

Sajnos, valószínűleg nem jut ilyen magasságokba az *Assault Suits Valken 2* (mech RPG!) és az őrült *Pear Drop*, amely a *Bust-A-Move* és az RPG hibridje. Az ész megáll.

A pletykagépek azt suttogják, hogy a klasszikus *Lunar* sorozat új része is megjelenik majd a PlayStation 2-n. Friss RPG híreinket megérkezésük pillanatában olvashatjátok majd...

A PLAYSTATION JÖVŐBELI HANGJAI

A JÁTÉKZENÉK EGYRE JOBBAK LESZNEK...

A zene a videójáték-készítés egyre fontosabb része. Vessünk csak egy pillantást a játékvilágban megjelent sztárok névsorára – Robbie Williams, Norman Cook, a Wu-Tang Clan... Biztos, hogy van itt hely olyan emberek számára is, akiknek a videójátékok és a zene összeházasítása a dolga?

Úgy tűnik, most már van. Az A-I épp most alakult meg egy egykori A&R-tag (akit sejtelmesen „Miles"-nak neveznek) és Cook menedzsere, Garry Blackburn részvételével. A cég célja a játékokhoz illő zene elkészítése. Miles szavaival élve „az A-I különböző zenei vállalatokat keres meg és együttműködik majd a játékfejlesztőkkel is annak érdekében, hogy a megjelenő programok a lehető legjobb zenével jöhessenek ki. Akár komolyzene, techno, rock, metal, indie, trance, vagy éppen dudaszó az igény, az A-I katalógusában biztosan megtalálható lesz".







A Cardigans (balra), a Feeder (középen) és a Leftfield (jobbra) komálja a videójátékokat.

A cég, amelynek célkitűzései nyilvánvalóak, épp most fejezte be a *Gran Turismo 2*-t, amelyben Cardigans és Fatboy Slim remixek is helyet kaptak. Szintén az A-I emberei dolgoztak az Eidos *Urban Chaos* játékán, amelyben külön az erre a célra készített Way Out West, Photek és Basement Jaxx számok hallhatóak. Az A-I tanácsadóként együttműködik a Sports Interactive-val, a *Championship Manager* fejlesztőjével is. Könnyen lehet, hogy ez a lépés minden idők legjobb eladási számú angliai PC-játékának konzolos megjelenését vetíti előre. Bővebb exkluzív információ az A-I elkövetkező projektjeiről későbbi számainkban.



LARA CROFT HASONMÁS-VERSENY
NYÍLVÁNOS DÖNTŐ

Helyszín:
A "MULTIMÉDIA KARÁCSONY"
keretében, 1999. dec. 12.
Műszaki Egyetem
Központi Épület Aula



attractiveelitemodels

Platinum LEMEZEK

EGY KLASSZIKUS VEREKEDŐS ÉS EGY KORAI PLATFORMER KAPTA AZ E HAVI PLATINA FOKOZATOT. ELŐ VELÜK...

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Ha a következő nevek: Ryu, Chun-Li, M Bison nem jelentenek számodra semmit, nem gondolod, hogy ideje megismerkedni a videójátékok nagyöregével? Míg a *Tekken*-es Kazuya még pelenkában nyomult, és a *Kensei*-es Yuli még (vagy már akkor is...) nyafogó kisgyerek volt, a *SF* harcosai, nos, komoly nyomokat hagytak maguk után minden egyes PSX-en. Míg sokan a *SFAlpha3* mellett döntenek majd, az *EX* ugyanúgy tiszteletet érdemel. Az *EX* nagy érdeme, hogy a *SF* sokat emlegetett taktikai játékmenetét olyan 3D környezettel ötvözi, amely nem sokban marad el a *Tekken*-étől. Nagyszerű fényeffektek, és sima mozgás teszi az egészet gyorssá és dühössé, karok, lábak, tűzlabdák kavalkádjával a képernyőn; mint mindig, itt is az időzítés választja el a győzelmet a vereségtől.

Összegzés: briliáns kivitelezésű taktikai ütlegelés.
PSM értékelés: 9/10

LUCKY LUKE

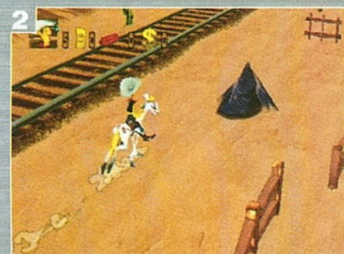
Sokan taposták már azt az ösvényt, amelyen a *Crash Bandicoot3*, az *Ape Escape* és a *Spyro* menetelt a siker felé – a *Lucky Luke* volt ezek közül az úttörők közül a legsikeresebb. A játék Monsieur Luke, a francia képregényhős főszereplésével 14 ördögszekérrel, platformokkal és rosszfiúkkal tömött pályát tartalmaz; hűséges hátasának és hatlövetűjének, valamint az... ööö... ugrási képességének segítségével kell elbánnia az amerikai őslakosokkal, az ördögi útonállókkal.
A játéknak viszonylagos egyszerűsége mellett van egy sajátos vonzereje: arcade-részek tarkítják a játékmenetet, amely enélkül száraz volna, akár a puskapor. Ha belépsz egy szalonba, verekedésre hív egy hórihorgas fajankó. Belebotlasz egy vonatrablásba, és felpattansz a hátasodra, hogy legyőzz egy 1880-as stílusú fegyenc-bandát. Bár részeiben élvezetes – kiváló rajzfilmszerű animációkkal –, a *LL* már jócskán lemarad a mai mezőny mögött. Sorry, cowboy...

Összegzés: Egyszerű rajzfilmes balhé.
PSM értékelés: 6/10

Pete Wilton



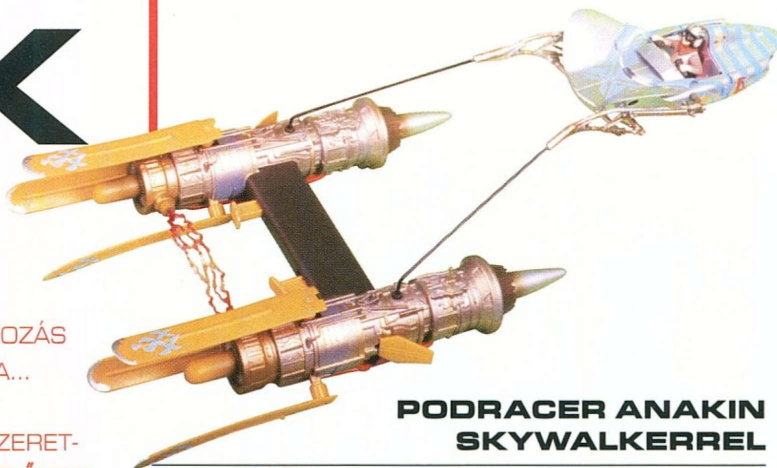




Mindkettő olcsóbb, mint 7000 Ft. [1] Klasszikus ütlegelés a *Street Fighter Ex Plus Alpha* jóvoltából... [2] és francia cowboyosdi a *Lucky Luke*-ban. Nosza...

BUTIK

AHOL ISMÉT A KLASSZIKUS, NAGY NEVEK DOMINÁLNAK, AHOGYAN A MINDENNAPOKBAN MÁR MEGSZOKHATTUK. MINDEN VALAMINEK A FOLYTATÁSA, VAGY A MÁSODIK, HARMADIK RÉSZE – AZ ÚJRAFELDOLGOZÁS ÉS A RETRO ÖTVÖZETÉNEK NAGY, EZREDVÉGI KÖRTÁNCA... DE MIND TÁNCBA MEGYÜNK, HISZEN EZ VOLT, AMIBEN FELNŐTTÜNK, AMIT LÁTTUNK, MEGSZOKTUNK ÉS MEGSZERETTÜNK. MAJD JÖVŐRE ÚJÍTUNK, ADDIG IS NYERJÉTEK MEG ŐKET!



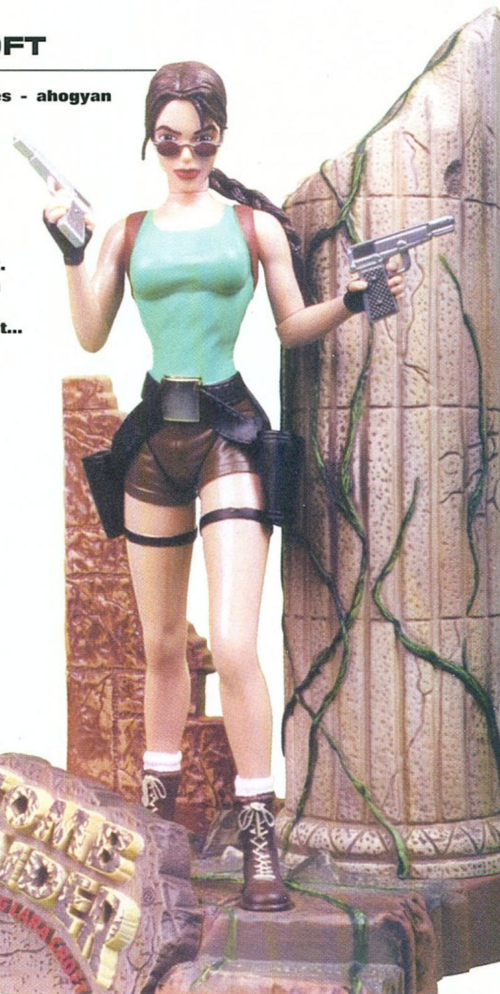
PODRACER ANAKIN SKYWALKERREL

Filmbeli sufni-tuning jellegét remekül megtartotta, ez a jól kézreszabott, őrült száguldást sugalló techno-roncsköltemény. Nyergébe a kissé második világháborús pilótára emlékeztető hacukát viselő, ifjú reménységet, Anakint ültetheted.



DARTH MAUL FEJ

Na végre, ez aztán, hát igen! Hogy beletehess mindent!!! Skalpolva tollakat is tart az íróasztalon, vagy aprót, névjegyet, esetleg Fabergé-strucctojást. Lényeges és elengedhetetlen tartozéka mindennapjainknak, hiszen mi mind Jedik vagyunk.



LARA CROFT

Az eredeti megjelenés - ahogyan először a PC-s, majd a PSX-es férfiszívekbe is belopta magát. Pisztolyok csőre töltve - minden készen egy kis éjszakai sírrabláshoz. Indulhatunk?! El sem tudnék képzelni izgalmasabb randevút...

RUNE HAAKO

A Neimoidian cselszövő avagy a Trade Federation elöljárója. Kissé sápadt, de azért igyekszik kézben tartani a dolgokat. Nagyon szépen kidolgozott figura, csak javasolni tudom. Battle Droid jár mellé.



YODA

Bár az öreg mester már itt is elég vénnek hat, talán mégis fiatalosabb kissé, mint a korábbi (későbbi) részekben. Ennek ékes bizonyítékaként mellékelve egy neo-futurista fotelt találsz, amit zöld színű hősünk vélhetőleg a Jedi-toronyból csórt el. Plusz Battle Droid, most ez a divat.

QUAKE II – AZ ŐRNAGY, A FŐHŐS

Az űr-tengerészgyalogos marcona arckifejezésével, gyúrótermekben kifejlesztett testalkatával és testtartásával egyetemben a tiéd lehet. Hogy tudd, kivel vagy. Jön vele egy halom fegyver, és egy cápa is. Kihagyhatatlan.





WATTO

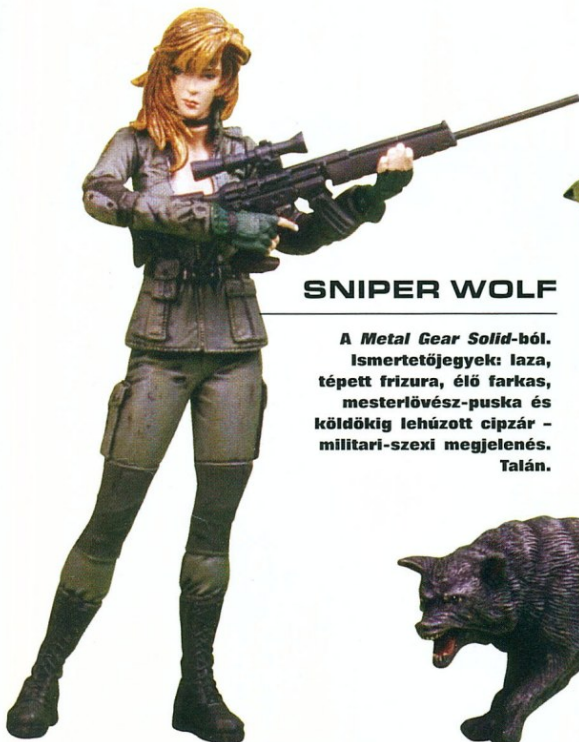
Ezúttal plüss kivitelben, a Hasbro jóvoltából. Igen nettül mutat autóban (a csodafenyő mellett a visszapillantóra akasztható) vagy babakocsiban, hiszen a *Star Wars* őrületet nem lehet elég korán kezdeni. Pihe-puha, aranyos.





DR. NEO CORTEX

Crash ősellensége, a kissé elferdült, világuralomra törő őrült tudós. Eme meglepően eredeti szerep eljátszásában jól jöhet egy fémláda, egy fekete Mester-kristály, narancs és egy rakéta-járgány.





SNIPER WOLF

A *Metal Gear Solid*-ból. Ismertetőjegyek: laza, tépett frizura, élő farkas, mesterlövész-puska és köldökig lehúzott cipzár – militari-szexi megjelenés. Talán.



HEIHACHI MISHIMA – *TEKKEN 3*

Harmadszorra már ki is mondható a neve a 73 éves karate mesternek. Külsőre úgy Herkules és Rambo között, amúgy fapapucsban és sok karddal szerepel.



NYERD MEG...

az 576 Kbyte bolt által felajánlott (Sniper Wolf, Quake II, Lara, Tekken3, Dr. Neo Cortex) vagy a Hasbro Magyarország Kft. által felajánlott (Darth Maul Fej, Podracer, Watto, Yoda és Rune Haako) játékok valamelyikét a lap alján található kérdésre adott válasz beküldésével! Egy nevező csak egy választ küldhet, és a lap dolgozói természetesen nem vesznek részt a versenyben. Tíz nyertest sorsolunk ki, a beküldési határidő 1999. december 22. A nyertesek névsora a Visszhang rovatban olvasható.

E havi kérdésünk: Hogy hívják Crash Bandicoot kishúgát?



JOBB FÉLNI, MINT NEM FÉLNI

Furcsa, de az ember két dologért hajlandó sok pénzt áld azért, hogy ne kelljen félnie és azért, hogy igazán borzonghasson.





[1] A *Night Trap*, egy termék, amely több szempontból is rettentő. Főleg, ha már leszurkoltad az árát. [2] A túlélési horror csúcsa – a *Resident Evil*.

Egy nagy filmes egyszer azt írta: „Nem maga a dörej a rémületes, hanem annak az előérzete." A nagy filmes neve „mellesleg" Sir Alfred Hitchcock volt. Utaztál már szellemvasúton? Fluoreszkáló csontvázak és bebugyolált Scooby Doo szereplőutánzatok jellemzik, amiket a vonat hátuljában ülő jegyárusító bácsi kapcsol ki és be – a hajad is felborzolódik a rémülettől. Semmi különös. Bezzeg az, ahogy a kocsi csattogva és csikorogva a bejárat felé halad, minden pillanatban felborulással fenyegetve – na az tényleg ijesztő. És ez az, ami a túlélési horror lényege: a kevesebb vér sokkal félelmetesebb. Halványítsuk csak el a fényeket, s a feszültség már el is kezd nőni. Csend van, túl nagy csend. A sarkon túlról csoszogást hallunk. Azok a nyikorogva nyíló ajtók, a lépések hangja a lépcsőházban – rettegés minden mennyiségben. A bennünk motoszkáló előérzet. Valljuk csak be, a macskás rész a *Silent Hill*-ben sokkal izgalmasabb volt, mint száz repülő gyíkszerűség kiszedése a hajunkból. És az az érzés se semmi, ahogy az első levadászott *Resident Evil* zombi mellett próbáltál elkúszni, mielőtt átkarolta és megragadta a bokádat, mint egy beizgult csavargó.

Öt vagy hat évvel ezelőtt egy Mega CD névre hallgató csődtömeg rekordmennyiségű nézőt vonzott *Night Trap* című műsorszámával. Lejátszhatatlanul rossz, vacak film volt, amely a terjedőfélben lévő CD-formátumot úgy értelmezte, hogy az a lényeg, hogy minél több minden ráférjen a hordozóra. Sokan lelkendeztek az „interaktív mozik" megjelenésekor, színes címkék hirdették fennhangon: „Több mint 15 percnyi videóbejátszás". Valójában ezek a játékok nem jelentettek többet egy hosszadalmas kódfeltörő feladatnál – csak a megfelelő helyen kellett lenni a megfelelő időben.

Mostanra azonban sokat fejlődött a technológia és a játék céljává az elmélyedés vált. A tervezők most már nem csak a külcsínre helyezik a hangsúlyt. Tudni akarják, mi van a fejedben, és mi lakozik a lelked legmélyén. A 101-es szoba kulcsainak zörgése. Tudják, hol laksz – és a csuklás-kúra elindul... Az eredeti *Resident Evil*-t Shinji Mikami Capcomos csapata jegyzi Japánból, még 1995/96-ból. Elég nagy meglepetés volt a program egy olyan cégtől, amely addig jobbára hosszú életű beat 'em up sagák és középszerű platformjátékok kapcsán szerzett magának hírnevet. Mikami úgy érezte, hogy a PlayStation technológiája végre eljutott addig, hogy bírjon egy valóban „interaktív filmet" – egy felnőtteknek szánt mozifilmekre jellemző sebességű és hangulatú játék-élményt, amely komplexebb érzelmi reakciót vált ki. A manga csillogó pirotechnikája egyre kötelezőbbnek tűnt, és a *Street Fighter* fiúk egyébként is hosszú távú franchise-t építettek az általános vonzerő nyomán. A George Romero, John Carpenter és Wes Craven neve által fémjelzett stílusbeli ihlet nyomán átértelmeződött az Id *Doom/Quake* sorozatát jellemző nehézfegyveres gondolkodásmód; voyeurisztikusabbá és nyugatiasabbá lett a közhangulat. Ez visszatérés volt a történet fontosságához – teret nyert a fokozatos cselekmény-kibontakoztatás, a jól eltalált kameraszögek és a gyors filmbejátszások. ▶

A vizuális horror, bár B-kategóriás alapokról indult, újdonságánál fogva hatásosnak bizonyult. A hangvétel is megváltozott. A véres *Mortal Kombat* Itchy & Scratchyje hirtelen ostobának és elavultnak látszott.



A horror mesterei: [1] Shinji 'Resident Evil' Mikami [2] George 'Dawn Of The Dead' Romero [3] John 'Halloween' Carpenter [4] Wes 'Hellraiser' Craven

ELSŐ LÁTÁSRA | TÚLÉLÉSI HORROR

Ahogy a játékok érettebbé és kidolgozottabbá váltak, a játékosok száma is nőtt, a programok hatása pedig lassan beszivárgott a belterjes Los Angeles-i szórakoztatóipari maffiába.





Kicsit magasabb felbontással ez akár moziklip is lehetne. No, majd a PlayStation 2-n.

A cél egyszerű volt – a nagyobb mélység. Az intelligencia párosítása a technológiával a játékokat egy új, magasabb szintre vitte, a játékosok idegeit pedig próbára tették a képernyőn lejátszódó, a fantáziát és a valóságot összemosó történések. A vizuális horror, bár B-kategóriás alapokról indult, újdonságánál fogva hatásosnak bizonyult. A hangvétel is megváltozott. A véres *Mortal Kombat* Itchy & Scratchyje hirtelen ostobának és elavultnak látszott. A hatalmas, Hirosima-ihletésű, városokat leromboló robotok átadták helyüket az introspektív borzongásnak. Japán, ahol a fiatalok öngyilkossági statisztikái a csillagos eget ostromolják, rajongással fogadta ezt a sötét színezetű, kissé nyugatias kikapcsolódást nyújtó átmenetet. A jelenség hamar világméretűvé vált (a *Resi* máig a Capcom legsikeresebb játéka, mely a *Street Fighters*-t is túlszárnyalta) és továbbra is mozis színezettel dolgoztak az engine-eken és a játékok folytatásain.

Míg a játékok alapján készített filmekre többnyire negatív, elfuserált példákat hozhatunk (*Super Mario Bros, Street Fighter*...), a mozifilmek nyomán készült játékoknak már majd' két évtizedes múltja van. 1982-ben az Irem *Kung Fu Master* játéka lényegében Bruce Lee „utolsó filmjének", a *Game Of Death*-nek átdolgozása volt. A *Tomb Raider – Raiders Of The Lost Ark* – pedig egy női Indyt vonultat fel. Manapság a folyamat kezd kétoldalúan gyümölcsöző lenni. Ahogy a játékok érettebbé és kidolgozottabbá váltak, a játékosok száma is nőtt, a programok hatása pedig lassan beszivárgott a belterjes Los Angeles-i szórakoztatóipari maffiába (ha a *Tekken* és a *Fade To Black* összegét elosztjuk a *Syndicate Wars*-szal, kijön a *Matrix*).



Bár a *Resident Evil* folytatások nem rugaszkodtak el túlzottan az eredetitől (talán valamelyest több mozi-hatás volt bennük), a műfaj kis lépésekkel halad előre a technológia fejlődése és a játékosok visszajelzései alapján. Egyre fejlettebb poligon-design rendereli a gyilkos végzetet (érkezzen az akár vánszorgó élőholtak vagy rettentő gyíkok formájában), így a programok könnyedebben, kevesebb villogással futnak. Megjelenésük már nem a videojátékokat, hanem a valóságot idézi. Az események rögzítésének módja egyre mozi-szerűbbé válik, a kameraszögek együtt mozognak, és ki-be zoomolnak az eseményekkel párhuzamosan; sőt, a *Dino Crisis* esetében gyakran az ellenfél nézőpontjából mutatják a dolgokat. Lassan, de biztosan az elkerülhetetlen ajtónyitogató részek is gyorsabbá, könnyedebbé válnak, s együtt változnak majd karaktered mozgásával és egészségi állapotával.

Ami a 3D környezetet illeti, a *Dino Crisis* esetében itt is előrelépést láthatunk – teljesen interaktív (nem pedig előre renderelt) háttérrel. No és a létrás részlet a *Resident Evil*-ből? Abban, amelyben a létra elhelyezését illető legkisebb tévedés is ahhoz vezet, hogy újra kell







[1] A harmadik személyű irányzat szédítő új magasságokba jutott a *Tomb Raider* megjelenésével. [2] Idegeidet minden eddigi játéknál jobban próbára teszi a *Silent Hill* Konamiéktól. [3] Cseréld fel a zombikat dinoszauruszokkal és lám: itt a *Dino Crisis*.

A lélekdoki véleménye

Horror – mire is jó ez az egész? Úgy tűnhet, talán semmire. A *PSM* Dr. Sidney Crown osztályvezető pszichiáterrel beszélget.

Úgy tűnik, szeretjük, ha megijesztenek minket. Miért van ez?
Ezek a játékok jó példái a természetes izgalomkeresésnek. Ez szoros kapcsolatban áll az ember játék- és kihívás-kapacitásával, a hódítás és megismerés érzetével. Mindez a testépítéstől kezdve a hegymászásig, vagy egyéb veszélyes sportokig sok mindenre igaz. A veszély felvállalásának lehetősége – akár az életveszélyé is – ide értendő. Az ember alapvetően kíváncsi természet. Szeretünk szellemi képességeinkkel kísérletezni – azzal is, hogy vajon mennyire bírjuk a sokkot. Sosem tudod, mi jön a sarok után és élvezed a szellemi kihívást, amit ez jelent. A játék – vagy a film – ezt az érzést a fizikai veszélytől mentesen nyújtja.

A túlélési horror-játékokban nagyobb hangsúly van az „ősi" félelmen. A sötétségtől való félelem ennek egyik jó példája. Alapvetően semmi ijesztő nincs a sötétségben, mégis a rettegést táplálja, s ez egy igen megfoghatatlan dolog. Minden egyén a saját képzelgéseit – a saját démonait – vetíti ki maga elé. Amikor a játéktervezők „ugrálós" jeleneteket írnak bele a játékba, a vegetatív idegrendszerünkre hatnak – a vérnyomásra, a szívverésre, az adrenalinszintre. Ez automatikusan működik, és valóban izgalommal tölti el az embert.

Ez egészséges is lehet? Esetleg akár terápiaként is működhet?
Hacsak nincs szívproblémád, igen. Szellemi szempontból nagyon egészséges az új tapasztalatok keresése. A legnagyobb félelmeink a legnehezebben felfoghatóak, így bármi, ami a megértésüket segíti, jól jön.

Képzelj csak el egy Resident Evil 4-et, ahol nem Claire, Jill és Alan fizimiskája a tűnik fel szörnycsonkításra éhesen, hanem

A SAJÁT IJESZTŐ ARCOD.

próbálkoznod... Saját kishitűséged kelti a szorongást, néhány próbálkozás után. A túlélési horror-játék világa most már sokkal inkább az alternatív valóság érzete felé tendál. Kevesebb lesz a „Nothing to care about" (Nincs mitől tartanod) üzenet, viszont több lesz a lövésnyom az asztalban, több dolgot kell majd odébb löknöd a polcon.
A Dual Shock rajongói pedig örülhetnek, mert megtapasztalhatják a *Jurassic Park*-szerű vibrálást, amint Mr. T-Rex belép az épületbe.

Persze itt van a csalóka újrajátszási tényező is – ízelítőt kaptunk belőle a *Resi 1*-ben, tovább fejlődött a *Resi 2*-ben és most, a *Dino Crisis* révén megjelentek az alternatív útvonalak és a többféle befejezés lehetősége. Ahogy Mikami mondta a *PSM03*-ban: „Háromféle befejezés van. Az egyiket nagyon, de nagyon nehéz elérni. Sokszor kell újrajátszanod ehhez a játékot. A játékos szintén háromféle ruházat közül választhat az első kör után". Lehet gúnyolódni az öltözködős játékokon, de úgy tűnik, a tervezők rájönnek végre, mit is jelent az „interaktív film" kifejezés – nonlineáris, többféle végigjátszás lehetőségét adó felfogást, amelyben sokkal fontosabb tényező a felfedezőkészség és a kreativitás, mint a pontok gyűjtögetése a járatokban.



Beszéljünk hát kicsit az elmélyülésről és az érzelmekről. Az SCE alelnöke, Ken Kutaragi a PlayStation 2 esélyeiről (pozitív értelemben véve) még sötétebben nyilatkozik a túlélési horror jövőjéről beszélgetve. Kutaragi elsőszámú érdeklődése (melyet az Emotion Engine védjegy is jelöl a PlayStation 2 processzorán) a „nüanszok, érzések és környezeti hatások világa". A japán szakember szeretne ebbe a kérdésbe mélyebben is belemenni – ideális esetben addig, amíg nem válik minden Fűnyíróember-szerűvé.
„A PlayStation 2 játékgépként lép majd a piacra, de meglesz a lehetősége arra is, hogy összekapcsoljuk a Sony audiovizuális felszereléseivel – mondja Kutaragi, mint valami techno-próféta. Azt akarja, hogy a PlayStation 2 minden további nélkül összekapcsolódhasson videókkal és digitális kamerákkal annak érdekében, hogy a játékos bevihesse saját képeit – talán a saját környezetéét – a játékvilágba. Képzelj csak el egy *Resident Evil* 4-et, ahol nem Claire, Jill és ▸

Horror a múltban

Túlélési horror hollywoodi stílusban.

CARNIVAL OF SOULS

Herk Harvey, 1962

MI EBBEN AZ IJESZTŐ? Ideges szőke nő majdnem megfullad egy gyorsulási autóversenyen bekövetkezett balesetben. Vagy tán meg is fulladt? A hölgyemény egy kísérteties templomban lesz kántor délen, Utah állam legmélyén. Málladozó, *Psycho*-szerű szálláshelyek, halott lelkek elhagyott vidámparkokban... Meghalt vajon? És miért van ott az a hullaszerű arc a szélvédőn? Rejtelmekben bővelkedő klasszikus.

LEGYEN BELŐLE JÁTÉK? Hát persze. Egy „szellemi" karakterrel játszani szellemes húzás lenne. Mint a *Silent Hill* egy kevésbé egyhangú környezetben. Egy éteri jellegű tanulmányút – a lelki átmenet rítusainak országába. Meg ilyesmik.

NIGHT OF THE LIVING DEAD

George Romero, 1968

MI EBBEN AZ IJESZTŐ? Hét, ma már klasszikusnak számító horrorfilm „fazon" elbarikádozza magát egy farmházban, miután a zombik megrohamozták őket. Az alacsony költségvetés miatt inkább a sokkra és a feszültségre épít, mint a vérfürdőre. Megállíthatatlan, helyreállíthatatlan, élőhalott. Érdemes megnézni az *Assault On Precinct 13*-at is (a zombikat itt egy vérszomjas utcai banda helyettesíti).

LEGYEN BELŐLE JÁTÉK? Ha lesz hálózati/internet opció, feltétlenül ki kellene hozni a PlayStation 2-re. Sok karakter egy nagy épületben megpróbálja kivívni a túlélést egy adott időn belül, egymással együttműködve. Plusz a „zombik az emberek ellen" mód is javasolt.

HALLOWEEN

John Carpenter, 1978

MI EBBEN AZ IJESZTŐ? A kövesd-és-szúrd-le stílusú filmek nagypapája. Jamie Lee Curtis a pszichotikus Michael Myersszel áll szemben a sötét külvárosban. Meglepően kevés vérrel is sikeres lett, viszont bővelkedett benne az idegtépő feszültség (fel-fel tűnő alakok az autó hátsó ülésén, rejtelmes éjszakai zajok, szubjektív nézetű lövések).

LEGYEN BELŐLE JÁTÉK? Egy-két módosítással, igen. Eddig kevés játék alkalmazta a „rögtönzött detektív követi a gyilkost" alapgondolatot. Brutális gyilkosságsorozat a külvárosban... A helyi riporter szerepében eredsz a detektívek nyomába – AKIK SZÉPEN SORJÁBAN MIND ELTŰNNEK. A többi már csak fantázia kérdése.

THE THING

John Carpenter, 1982

MI EBBEN AZ IJESZTŐ? Egy távoli antarktiszi bázison dolgozó kutatócsoportot veszélyeztet egy alattomos, alakját változtatni képes idegen, amely követi áldozatait. Inkább idegen, mint zombi, de ugyanannyira „ősi" – paranoiás értelemben. Minden idők legjobb olyan jelenete, amelyben egy, a heverőhöz kötözött embert idegen sejtekkel kapcsolatos vérvizsgálatra használnak.

LEGYEN BELŐLE JÁTÉK? Igen. A recept tökéletes – távoli helyszín, sci-fi elemek, sokféle karakter. Multiplayer módban is kitűnő lenne („Keresd az idegent").

THE BLAIR WITCH PROJECT

Daniel Myrick/Eduardo Sanchez, 1999

MI EBBEN AZ IJESZTŐ? Három diákfilmes a hátborzongató marylandi erdőbe megy, hogy dokumentumfilmet készítsen a helyi természetfeletti folklórról. Soha többé nem hallanak róluk. Aztán a szlogen szerint „egy évvel később rátalálnak a nyers felvételekre..." Meglepően sikeres az USA-ban.

LEGYEN BELŐLE JÁTÉK? Inkább csak egy betekintés. Bár a főszereplő a filmtöredékeket felhasználva nyomozhatna a trió eltűnése ügyében, s így felépíthetné a történetet *Dino Crisis*-stílusban.

RESIDENT EVIL

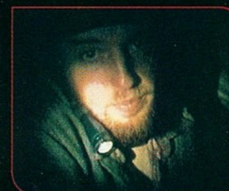
Constantin Films, 1999/2000

MI EBBEN AZ IJESZTŐ? Pletyka van bőségesen – Romero az író/rendező, Ennio Morricone írja a filmzenét, a *Se7en* írója, Andrew Kevin Walker pedig a szövegkönyvet veti papírra. Leginkább internet-fantáziának nevezném. Tény – a játék Japánban való népszerűsítése ellenére – Romero hivatalosan is kivált (a Capcom nem szerette a szövegkönyveit) és a film a fejlesztők poklába került.

LEGYEN BELŐLE JÁTÉK? A játék filmjének játéka? Nagyon neo-posztmodern.








Ezen filmek hatása a túlélési horror műfajra egyértelmű, különösen, ha figyelembe vesszük az intro filmek és a bejátszások minőségét.

Alan fizimiskája a tűnik fel fő-szörnycsonkítóként, hanem A SAJÁT IJESZTŐ ARCOD.

Hé! Miért ne kímélnéd (vagy épp dermesztenéd) meg magad azzal, hogy a zombijaidnak mozaikképet adsz velejéig rossz(csont) kistesódról? Vagy Patrick Keiltyről? Vagy akár AZ EX-BARÁTNŐDRŐL? Tedd tisztábbá a rettenetet, ha akarod. Hígítsd ízlés szerint. Kutaragi lelkesedése az on-line játékok iránt („jelenleg egy PC-stílusú kezelőfelületen dolgozunk") még vadabb perspektívákat nyit meg. Te, és négy vagy öt (felismerhető) cimborád tágas, *Silent Hill*-szerű környezetben... És hogy tetszene a lehetőség, hogy gúnyos, vagy épp kötekedő beszólásokkal (amelyek természetesen a te hangodon szólalnak meg) mehetsz ellenfeleid idegeire, vagy teleszórhatod a terepet hamis csalikkal és álcsapdákkal?...

A túlélési horror fejlődése már túlhaladta a zombikat (*Resi 1/2/3*), a sátáni személyeket és a párhuzamos dimenziókat (*Silent Hill*), valamint a múlt tökéletes ragadozóit (*Dino Crisis*). Most vajon mi következik majd? A *Silent Hill* valószínűleg annyira gyászos és mélabús, mint amilyen a végzete lesz, a *Dino Crisis* pedig néha már játszhatatlan szintre fejlesztette az ugrándozás/meglepetés jellegű elemeket. Talán itt az ideje, hogy az „emberi faktor" kerüljön reflektorfénybe – ezt az irányzatot jelenleg a PCers *Kingpin*-je, és a *Half-Life* képviseli. Felejtsük már el a zombikat és a szörnyeket, s koncentráljunk inkább a több szálon futó alaptörténetre, az ellenség intelligenciájára és a kollégák együttműködésére. Ha már ennyi hatás jön a mozik világából, miért ne mehetnénk el a forráshoz? Csak pár jóféle filmszínész és egy hollywoodi forgatókönyvíró kellene (*Resi 2* – „Van egy kis... ööö... probléma... Jönnek a zombik.")

Kipróbálhatnánk ezt is: egy játék, amely egy jövőbeli, szigorúan őrzött fegyházban játszódik (mint a *Face/Off*-ban), ahol a bentlakók lázadást szítottak és elfoglalták az épületet. Te pedig egy különleges osztag tagja vagy, amelynek feladata az, hogy rendet csináljon a műintézetben. Rögtönzött fegyverek, sérült öröktől érkező segítség, a különféle „családok" főnökei... Talán néhány beat 'em up elem még jól jönne. Sötét folyosók, nagy, ijesztő, hangos és vérengző (emberi) támadók magas szintű mesterséges intelligenciával. Tele túléléssel. Meg egy csomó horrorral. Csak a zombikat hagyjuk ki. 

Ritmuszavar!

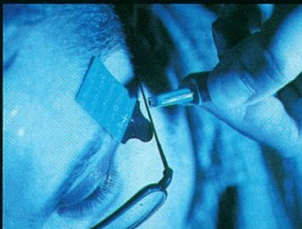
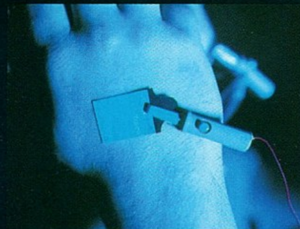
Egyszemű, élőhalott manók az arcodba másznak... Nem túl szívbarát, ugye? A *PSM* egy önkéntes felnőttet kötött rá a 24 órás szívmonitorra, majd bezártuk őt egy sötét szobába, ahol az alább részletezett dolgokkal találkozhatott csupán.

SILENT HILL

Konami

HATÁS AZ ALANYRA: Semmi probléma nem volt addig a részig, ahol szirénázás hallható a hátsó sikátorból (amikor már besötétedett és csak a szívdobogást hallani). Aztán egy kis ritmusbeli eltérés jön, egy kihagyás a tik-takban a soundtracktől. Majd hirtelen egy nagy kitérés, ahogy a halott figura megpróbálja elkapni Harry bokáját.

KÍSÉRTETIESSÉG: A polc legtetején áll. Ez hozta létre a legnagyobb pulzusingadozást. Még aggasztóbb az a tény, hogy úgy tűnik, az

eXistenZ-stílusú implantációk – a jövő PlayStation perifériái?

GAME CHANNEL

Az új évezred küszöbén...
...egy új televízió születik...

Találkozzunk személyesen a Multimédia Karácsonyon december 10-12. között a Műszaki Egyetem központi épületében!

© 1999. Marco Productions

PC

DOLBY DIGITAL

A PlayStation logo a SCEI, A Nintendo logo a Nintendo Inc., a Dolby Digital logo a Dolby Laboratories bejegyzett védjegyei.

http://marcoonline.kiber.net HOTLINE: 30/906-2311

PlayStation™

Dreamcast.

SONY PLAYSTATION
SEGA DREAMCAST
Gecko Center
Nyitási akció!
Játékok minden Mennyiségben!
Gépek, kiegészítők, szenzációs árakon!
Sony PlayStation alapgép+dual shock contr.: **32990.-** Sony 1Mb-os memória kártya: **2990.-** Sony dual shock controller: **6100.-**, Szines dual shock controller: **5100.-**, 1Mb-os memória kártya: **1790.-**, Mini Light Gun(rezgős) pisztoly: **6000.-**
Cobra Super Gun (rezgős) nagy pisztoly: **9000.-**
PhantomDrive ShockWheel+pedál+váltó: **22980.-**
(rezgős; jó PSX-re, SegaSaturnra, N64-re!!!)
Sega Dreamcast minden létező kiegészítővel, játékokkal!
Most fantasztikus, bevezető áron
Sega Dreamcast alapgép + irányító : **69780.-** !!!
Nyitvatartás: H-P:12-19 Szo:10-14 Tel.:223-29-93, 06209-836-962
www.gecko.hypolit.net
Cím: XIV. Adria sétány 4/c
(Viszonteladóknak kedvezmények!!!)
Gecko Center

alanyunk csak időszakos fiziológiai késztetést érzett Cybil rendőrkisasszony iránt.

ALONE IN THE DARK
Infogrames

HATÁS AZ ALANYRA: Nem sok. Kisebb csúcsok, amikor megpróbálja felidézni, hogyan kell megtölteni a fegyvert. Talán csak a frusztráció teszi.

KÍSÉRTETIESSÉG: Casper a barátságos szellem a *Silent Hill's Exorcist*-ban. Különleges kihívás lehet, amikor a szörny lőni kezd rád, és se nem láthatod, se nem nyílik módod visszalőni. De nem igazán kísérteties.

QUAKE II
Activision

HATÁS AZ ALANYRA: „Semmi számottevő változás" mondják a tesztadatok. Ez – bár volt egy rövid kis emelkedés (85-90) – azt jelenti, hogy a *Quake 2* izgalmas, de nem félelmetes. Túl sok robotszerű dolog, kevés az emberi duma.

KÍSÉRTETIESSÉG: Az „ugrálós" részletek nehezebbek, de sokkal inkább jellemzi az ördögi-szint design, mint az ijesztgetés szándéka. Hát nem is ijesztett meg senkit.

RESIDENT EVIL 2
Capcom

HATÁS AZ ALANYRA: Megbízható, sokoldalú játék, amely a mért adatok szerint néhány tachycardiás (nehéz légzéses) pillanatot okozott. A legnagyobb ijedség akkor volt tapasztalható, amikor a mutáns, tapogatós szörny megnyalta a szája szélét és leugrott a plafonról. Nagy hupni volt a vonalon a rendőrörsnél hirtelen eldörrenő lövéskor is.

KÍSÉRTETIESSÉG: Nagyon kísérteties. Sötét és halálos, némi vészjósló csoszogással – ez itt a kulcs. Viszont egy tetszhalott zombi, amely megragadta a lábát, kevesebb hatással volt a tengerimalacunk szívritmusára, mint az „5:02pm – Attempt to cross the Earl's Court road." c. rész.



DINO CRISIS
Capcom

HATÁS AZ ALANYRA: „Felismerhető ritmikus abnormalitások" mindvégig. Épp csak lemaradt a *Silent Hill* mögött. Andok-szerű, csúcsokból és hullámvölgyekből álló görbéjével. A *T-Rex* beveri az ablakot: nagy ugrás 115 bpm-re. A valós világban a Lazio gólja a Manchester United ellen csak 74 bpm-et produkált.

KÍSÉRTETIESSÉG: Igencsak kísérteties. A kameraszög-beállítások hozzásegítik a játékost az „itt jön a következő sarok" jellegű félelemérzethez. Egy gyors kísérlet az elmenekülésre és elbújásra a lövöldözés helyett szintén meglehetősen növelte a pulzust.



Ne aggódj, egyetlen kisállatot sem mérgeztek meg ebben a kísérletben.

FM 100.3 Rádió

Tiszta zene a jelenb

Szórakozás

18 éven felülieknek!



OFFICIAL F1 RACING '99

Már csak arra vár a legújabb Forma 1-es játék, hogy a startlámpa zöldre váltson.



[1] A fejlesztők állítják, hogy ilyen részletességnél elég egy pillantás a sisakra, hogy azonosítsd a pilótát. Csak nem Alex Zinardit látni? [2-7] Lassíts! Ha így hajtasz tovább, annak rossz vége lesz.

NÉVJEGY



Daniel Macré

- **Beosztás:** Igazgató
- **Munkakör leírása:** Nem akármi. Projectigazgató, tesztelő, író, dokumentáló, programozó, gépészmérnök... De nem zenész.
- **Korábbi játékai:** Személy szerint autóversenyeket készítettem. Ezek a *Vroom*, a *F1 Racing* és az *Official F1 Racing*. De a Lankhor adott ki kaland/nyomozó játékokat, mint a *Maupiti Island* vagy a *Mortville Manor*.
- **Amik hatottak a játékra:** A többi autóverseny, köztük a sajátjaink is.
- **Kedvenc játéka:** *Sentinel* az Atarin, *Tomb Raider* PlayStationön.

Műfaj: autóverseny
Kiadó: Video Systems
Fejlesztő: Lankhor
Megjelenés: November

Bár a piacot lassan ellepik a hivatalos F1 játékok, az autóversenyek terén nagy tapasztalattal rendelkező Lankhor úgy gondolja, hogy továbbra is képes egy lépéssel a többiek előtt járni. Hogy ezt mire alapozza, megtudhatjuk Daniel Macrétől.

Ismertetnéd a játékot?
Ezt a programot – amit a Forma 1 nemzetközi szervezete is hivatalosan elismert – az 1999-es versenyszezon köré építettük fel. A játszhatósága elsőrangú és jó pár specialitást is kínálunk. Többek között visszajátszásokat, kameravezérlést, és valósághű F1 hangokat. Különös figyelmet szenteltünk a tömör forráskódnak, és a sebesség optimalizálásának, azért, hogy a PC-s változatból minél többet megtarthassunk. Így sikerült elkészítenünk az első igazi F1 szimulátort a PlayStationre.

Az idei versenysorozat összes csapata szerepel a játékban?
Igen, egytől-egyig. Mindegyik autó más, az eredetinek 3D-s modellje.

Mi a helyzet a pilótákkal?
Ugyanaz. A verseny alatt megkülönböztethetők a sisakjuk alapján.

Új kódot írtatok?
A programvázat, a mesterséges intelligenciát és a program fizikáját az Official Formula 1 Racing számára fejlesztették ki, később ezt a PlayStation sebességére és tárkapacitására optimalizáltuk, de semmit nem áldoztunk föl az eredetiből.

Van a játéknak arcade módja is?
Igen. Ilyenkor az autó gyorsabb és könnyebben irányítható, de az ellenfelek is erőszakosabbak, ezért a kihívás is sokkal nagyobb.

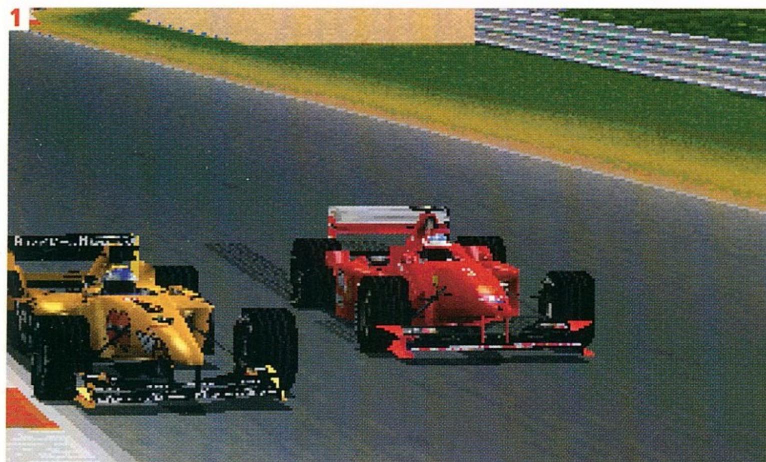
A versenyőrültek milyen szinten állíthatják be az autó tulajdonságait?
A beállításokat az időmérő edzés, vagy a verseny előtt egy virtuális garázsban lehet elvégezni. A játékos megválaszthatja a gumikat, a kerekek dőlését, a hasmagasságot, a felfüggesztést, és a fékerő eloszlását. Megadható a benzintank telítettsége, az első és hátsó szárnyak beállítása és a váltóáttételek is. Ezeket a paramétereket maga a pálya, az időjárási feltételek és a Grand Prix Mode különböző fázisai (szabad edzés, időmérő edzés, bemelegítő kör, verseny) is befolyásolják. A verseny alatt állíthatod a fékerő eloszlását, beállhatsz a boxba tankolni, kereket cserélhetsz vagy pótolhatod a sérült szárnyakat.

Milyen az autók viselkedése az igazihoz viszonyítva?
A fizikai algoritmust egy négykerekű, szabadon terhelt modellre építettük, ami hosszanti és keresztirányú súlyátvitellel rendelkezik. Az autó forgásának középpontja szintén a gép által





[1] Ez csak Damon Hill lehet. Kérdés, hogy a folytatásban is szerepel-e. [2] Indítsd a motort!







[1-4] 10 centivel az út fölött 320 km/h-s sebességnél egy törékeny műanyagkoporsóban. Ez is egy szakma?









számolt adat. A pontos fizikai és technikai adatokat egy népszerű Forma 1-es csapat biztosította, nagyban segítve az autó valósághű viselkedésének kialakítását.

Az összes ez évi futamot tartalmazza a játék?
Az összes '99-es ring benne van, még a soha nem indított maláj nagydíj is.

Többen is játszhatnak majd?
Osztott képernyő segítségével többen is versenyezhetnek.

Hogy gondoskodtatok arról, hogy a futamok valódi vezetési élményt nyújtsanak?
A pályákat térképek és filmek alapján modelleztük. Ha Monacóban vagy Silverstone-ban versenyzel, szembeötlők a részletek, olyanok, mint amilyennek a TV-ben láttad őket. A pályák kialakítása nem korlátozódik a betongyűrűre, sok más, mint például a közeli focipálya, vagy a ring alatt keresztben a műút is jelen van. Ezeket több kamerából lehet megnézni, vagy egy helikopterből, amolyan futam előtti sétarepülésként.

Vannak specialitásai a játéknak?
A kamerák mindenképpen azok. TV rendező módban többet is irányíthatsz, ezek lefedik a pálya nagy részét. Néhányukat különleges hatásokkal láttuk el. A cockpit kamerába nézve a játékosnak olyan érzése támad gyorsítás és lassítás közben, valamint kanyarvételkor, mintha valóban tehetetlenségi erő hatna rá. Az egyik kamera a pilóta látószögét rögzíti. A visszajátszások abban is egyedülállóak, hogy újrajátszásra is lehetőséget adnak. A játékbeli hanghatások minősége, vagy a jól érzékelhető Doppler-effektus segítik a valósághűség megteremtését.

Felmerült klasszikus pályák és versenyzők alkalmazása?
Semmi ilyesmi. Csak a FIA által elfogadott 1999-es autók.

Hogyan oldottátok meg a visszajátszásokat?
A program egyedülálló módon felkínálja a visszalépést és az újrajátszást is. Mondjuk, ha karambolozol, vagy elvétesz egy kanyart, visszatérhetsz a balesetet megelőző pillanathoz és újrajátszhatod a részt. A visszajátszások elmenthetők memóriakártyán és később újra megnézhetők. Ráadásul a visszajátszás alatt bármikor beülhetsz és folytathatod a versenyzést.

Mivel tud majd a játék kitűnni a versenytársak közül?
Valósághűség, egyedi játszhatóság, különlegességek, és valódi Forma 1-es hanghatások jellemzik.

Meglepetések?
Sajnálom, de a Forma 1 annál komolyabb téma... De azért nem árt utánanézni a bónuszpályának.




[1] A hockenheimi kanyarok. Csak figyeld az égő gumi szagát.
[2] Ne hagyd magad lerázni...





[1-5] Hajók, vonatok és repülők. *Army Men*-t semmi sem tartja vissza, hogy megtizedelje a politikailag kellemetlen hangyaboly szállítási lehetőségeit. Bombázás?

ARMY MEN: AIR ATTACK

A hadsereg rárepül a PSX-re a 3DO gondozásában.

NÉVJEGY

Kudo Tsunoda

■**Beosztás:** Játék építési és technikai igazgató.

■**Munkakör leírása:** Igazgató, a The 3DO Companynál.

■Az Atari 2600 *Combat*-jánál terelgettem a srácokat. Azóta minden platformon minden játékot kipróbáltam.

■**Amik hatottak a játékra:** *Apocalypse Now, The A-Team, Tango And Cash*, hatalmas hangyabolyok, a rázós gyerekkor és Molly Ringwald.

■**Kedvenc játéka:** *Army Men: Air Attack*, mi más?

Műfaj: Helikopteres akció
Kiadó: The 3DO Company
Fejlesztő: In-house
Megjelenés: 1999 tele

Katonákkal játszani mindig is nagyon élvezetes szórakozás volt, különösen ha mondjuk egy hangyaboly is akadt a környéken, vagy ha kifogyhatatlan tartalékaid voltak petárdákból. Mostantól azonban még a kertbe se kell kimenned, ahogyan azt Kudo Tsunoda elmagyarázza...

Beszélj nekünk az *Army Men: Air Attack*-ről!
Az inspirációt a játék megírásához az *Army Men* koncepció kiszélesítésének vágya adta, egy új távlatot akartunk adni a játékmenetnek. Az *Army Men* világában kétféle küldetéstípus létezik: az eddigi világ küldetései, melyek militarista beállítottságúak voltak, és a mieink, melyek a hangsúlyt a játékokra helyezik, és számos új világot takarnak. Valóban azt akartuk, hogy az *Air Attack* szinte teljesen életünk játékszerű részeire fókuszáljon. Életet költöztettünk a kicsi műanyag helikopterekbe, és az ellenséges katonákba. A helikoptered egyébként valósághű rakétafegyverek helyett tűzijáték-röppentyűket lő. Ahelyett, hogy SAM földi telepítésű rakétaállások és AA gépágyúk vadásznának rád, mókás játékszereket találsz.
A lehetőségek ebben az univerzumban határtalanok.

Hogyan jellemeznéd az *Army Men: Air Attack* összehasonlítását más *Strike* sorozatbeli játékokkal?
Nos, mindkettőben helikopterek vannak. Az egyik nagyszerű jellemző, ami az *Air Attack*-ot megkülönbözteti a hasonló játékoktól, az a helikopter-csörlő használatának a lehetősége, mely interakciót teremt a játékos és a környezet bármely objektuma között. Az egyik küldetésben például egy Tan bázist kell elfoglalnod, amit jól megerősített tűzijáték-állások védenek. A helikopterrel fel kell emelned egy hatalmas donutot, és ráejtened a Tan bázisra. Erre tűzlehelő hangyák jönnek elő bolyukból, és masíroznak a donut felé. Útjuk során távol tartják tőled az ellenfeleket.
A mulatság fő forrása az *Army Men* sorozatban a fantasztikus világ, amiben a játékos kellő



[1-2] Öld meg a játékokat! Öld meg mindet! Végezzen velük az igazság lesújtó ökle!

mélységig elmerülhet. Az *Army Men*: *Air Attack* nemcsak bemutatja neked ezeket a csodás világokat, hanem interakcióba is hoz velük.

Azt tudjuk, hogy lesz majd kétjátékos mód, de vajon csak egymás ellen vagy egymást segítve játszhatunk?
Mindkét lehetőséget beépítettük, tehát harcolhatsz vagy együttműködhetsz a másik játékossal. Hiszen bármilyen szórakoztató is legyen egy fantáziavilág, az igazi mulatság mindenképpen egy másik emberrel együtt játszani, ezért a kétjátékos módba mindent beleadtunk. Lehetőséged van az összes egyjátékos küldetést társaddal kooperálva kettesben teljesíteni, vagy szembeszállhatsz vele a játék Flag Nab-it (csípd fülön a zászlót) módjában, ami a szokásos Capture the Flag (fogd el a zászlót) üzemmód néhány csavarral.

Melyik a kedvenc részed a játékban? Van-e egy bizonyos pálya vagy fegyver, amitől újra gyereknek érezheted magad?
Ha egy dolgot kellene választanom, arra a simaságra szavaznék, ahogy ötvöznünk sikerült egy egyszerűsített helikopter irányítást a játékban található objektumokkal való interakció adta lehetőségekkel. Erre egy példa az, ahogy minden pályán meg kell küzdened számos környezeti-ellenféllel, mint méhek, hangyák, remeterákok, katicák, szitakötők, ganajtúró bogarak, a Tan hadseregen felül. Mondjuk a Zöld sereg egy méhkas erős támadása alatt áll. A helikopter feladata, hogy virágokat szedjen és tegyen le a közelben, elcsábítva ezzel a méheket. Ahogyan ezek a dolgok a gyermekkorra emlékeztetnek, úgy az egész játék is. A tervezés alapjául gyermekkori szokásaink, cselekedeteink szolgáltak.
Nem egyszer megtörtént, hogy késő éjszaka az iroda parkolójában kapott el minket a biztonsági őrség, amint felsorakoztatott műanyag katonákat robbantgattunk, mint a játékban. Volt egy igazi, hatalmas hangyabolyunk is az irodában, egy darabig. Jópofa volt reggel, munkakezdés előtt fogni egy *Army Men* figurát, bemártani mézbe, és bedobni a hangyák közé. A hangyák megőrültek érte. Természetesen ez a módszer sokat segített az „autentikus hangya viselkedés" programozásában. Legalábbis ez a megnevezés került be a költségvetésbe.

Hány szint lesz a játékban, és milyen kihívásokkal kell várhatóan szembenéznünk?
Lesz 16 egyjátékos szint, 16 kétjátékos kooperációs, és Flag Nab-it egymás elleni küzdelem. A küldetések céljai között lesz: hatalmas Teddy Mackó elfogása, mentsd meg az őrmestert és a többi katonát az óriási nagyítólencséktől, pusztítsd el a távirányítós autókat, amik a hadseregedet gázolják, és harcolj a mutáns óriás-bogarakkal.







[1] A kis Teddy már az első hullámban elhullik. [2] A légitámadás a leggyakoribb rész. [3-4] Bombázni márpedig muszáj.

Igaz, hogy lesz többféle helikopter és másodpilóta, amik közül választhatunk majd? Hogyan befolyásolják ezek az elemek a játék menetét?
Igen, négy típus áll rendelkezésre és négy különböző másodpilóta. A négy helikopter a Huey, a Chinook, a Super Stallion és az Apache. Mindegyik gépnek mások az előnyei és a gyengéi. A Huey például nagyon gyors és fürge, de eléggé lelassul, ha a csörlőn teher függ. A Chinook ezzel szemben lassabb, de könnyedén viszi a terheket és a páncélzata is vastagabb.
A másodpilótáknak különböző egyéni képességeik vannak, amik fejlett fegyverhasználati lehetőséget biztosítanak. Egyikük profi az irányított rakéták terén. Ha őt választod, a rakétáid gyorsabban repülnek, jobbak a követési képességeik és hatásosabbak lesznek. Mivel számos küldetés forog akörül, hogy bizonyos fegyvereket kelljen bennük használnod, a megfelelő másodpilóta kiválasztása nagy segítség lehet. Mivel minden küldetésnél választhatsz pilótát és gépet is, lehetőséged lesz a különböző párosítások kipróbálására, és ezzel új játékélmény átélésére. Ez sokat ad az újrajátszás-faktorhoz.

Gondolkodtatok-e esetleg egy az *R/C Stunt Copter*-éhez hasonló irányításon?
Mindig úgy éreztem, hogy az *Army Men*: *Air Attack* egyik fő erőssége a könnyű kezelhetőség: elindítod, és máris kezdődik a szórakozás. Az *R/C Stunt Copter* irányítása kissé komplikált ahhoz, hogy bárki is azonnal játszani tudjon vele, tekintet nélkül korra vagy képességekre.

Mennyi ideje áll az *Army Men*: *Air Attack* fejlesztés alatt?
Az egyik nagy előnye a 3DO-s fejlesztéseknek, hogy itt mindig megadják a kellő időt és a forrásokat egy jó játék elkészítéséhez. Ez a project majdnem másfél éve tart.

Mondj el egy titkot a játékból, amit még senki sem hallott!
Próbáljátok megtalálni a titkos másodpilótát! Megéri, elhihetitek!







[1-2] Mutáns Teddy Mackó a nap szörnye! Feladatod (már ha elfogadod a kihívást) hogy finoman az áramlásba tereld a jószágot. Szerencse fel!



[1-5] Korai *Star Trek* képek. A rajongók örömmel fogják megtapasztalni, hogy a Deathmatch mód kétjátékos harcot kínál, ezenfelül pedig lehetőségük lesz a küldetéseket kettesben végrehajtani. Becsatolni, készülj fel, és teljes meghajtást!

STAR TREK

Ez is *Star Trek*, csak nem a megszokott...

NÉVJEGY



Haydn Dalton

- **Beosztás:** a Warthog vezető tervezője
- **Korábbi játékai:** Tervezőként: *Assassin, Overdrive* és *Do-Jo Dan.* Közreműködő művészként dolgoztam a *Double Dragon, Operation Wolf, Maximum Carnage, Separation Anxiety, Daffy Duck Goes To Hollywood* és még vagy 15–20 más játékon.
- **Amik hatottak a játékra:** Nyilvánvalóan a *Star Trek: The Next Generation* és olyan játékok, mint a *Starlancer* és az *Omega Boost.*
- **Kedvenc játék:** A *Robotron, Gauntlet* és a *Kung Fu Master* mind egyformán közel állnak hozzám.

Műfaj: Sci-fi küzdelem
Kiadó: Activision
Fejlesztő: Warthog
Megjelenés: 2000 nyara

Valakik felébredtek álmukból. Valakinek meg kell ezért fizetnie. Lenyomoztuk a Warthogos Haydn Daltont, és arról vallatjuk, mi a helyzet a PSX-es *Star Trek*-kel.

Bevezetésként, beszélj, kérlek, a *Star Trek*-ről!
A Starfleet Academy egyik legjobb kadétjának szerepébe bújsz. Téged választottak képességeid és tudásod alapján. Te leszel a zászlós a köteléken belül, és rajtad múlik, hogy megmenekül-e az univerzum egy ismeretlen, de halálos fenyegetéstől.

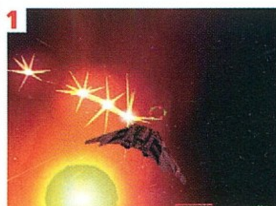
Úgy találjuk, hogy a játékban megjelenő űrhajók nagy része ismeretlen lesz a sorozat rajongóinak. Igaz ez?
A játékban egy új tervezésű Valkyrie osztályú vadász pilótaülésében veszed fel a harcot az ellenséggel. (A gépet részben az utolsó epizódban feltűnt Data gépe, részben a Defiant ihlette). Nem látszott keresztülvihetőnek az, hogy kizárólag olyan tradicionális *Star Trek* gépekkel találkozz, mint a Romulan Warbird vagy a Klingon Bird of Prey – azok mérete és félelmetes tűzereje miatt. Tudtuk, hogy a rajongók azt mondanák: „Egy vadász két Warbird ellen – ez illogikus, kapitány!" Úgy vélem, mindenki nagyon elégedett lesz azzal, amit csináltunk – vannak ugyanis ismerős szerkezetek is, tehát mindenkinek a kedvére teszünk.

Várhatjuk esetleg, hogy az általatok tervezett hajók feltűnnek a későbbi *Star Trek* folytatásokban?
Megtisztelőnek tartanánk, ha ez így történne.

A vadászok mellett irányíthatunk nagyobb hajókat is?
Nem, bár választhatsz a vadászok több, akár idegen típusai között, ahol eggyel nagyobb osztály is előfordul. Ha egyszer a játékos használni kezd egy jól manőverezhető, fürge vadászgépet, nehezen szokna hozzá egy nagyobb hajó irányításához. A játszhatóság volt a fő szempontunk – a szíve mélyén ez a játék is egy nonstop akció.

Pletykák szerint új életformák is feltűnnek a játékban...
Ez igaz. Nagy számban utaznak, hajóik nagyrészt szerves anyagokból készültek, és úgy hívják őket... Nos, várjátok ki. Valaki felébresztette őket – valaki fizetni fog.

A *Star Trek* univerzum melyik részén zajlanak az események?
Mivel a *Star Trek* állandóan új területekkel bővül, a legjobb választásnak a Beta Quadráns még feltérképezetlen szektorai látszottak.





[1-2] A klingon nagykövet, Worf lesz a vezetőd a harcban... Tudod, hogy a klingonok mennyire imádják az ilyesmit.

Hogyan akadályoztátok meg, hogy a játékos elvesszen a világűrben?
Ellenőrző pontok vannak beiktatva a határokon, ahol mindig megtudhatod, hogy mennyire távolodtál el az események központjától. A folyamatos távollét a kötelékből való kizárásoddal járhat együtt. Ezen kívül, ha nagyon eltávolodnál, aktiválhatod a közepes sebességű warp-meghajtást, ami hamar visszarepít a sűrűjébe.

Van olyan vonás, amire különösen büszke vagy?
Persze. Itt van mindjárt az erősítés-hívás lehetőség – egy Typhon egység kész azonnal több gépet a helyszínre dobni, ha szükséged van rá. Vagy a Motion Lock, melynek segítségével egyetlen célpontra koncentrálva könnyedén követheted manővereit az űrben, vagy az energia szabályozó rendszer, amivel bármikor átcsoportosíthatod hajód forrásait.

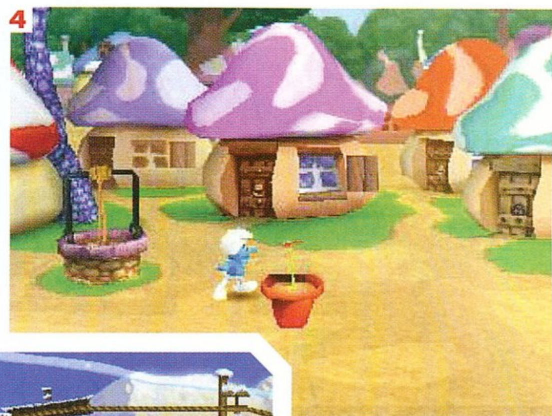
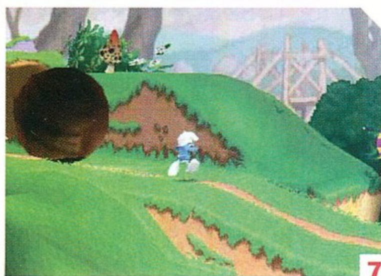
Mondj el egy titkot a *Star Trek*-ről!
Egy Klingon arra esküszik, hogy „minden nap szép megsülni...",
Hát ez van.



HUPIKÉK TÖRPIKÉK

A legjobb belga találmány a csokoládé óta? Lehetséges...





[1-2] Az úton, hogy megtaláld az elrabolt Törpicurt, egyszer szörnyekkel csatázol, másszor virágot szedsz Törpillával. [3-7] Éjjel és nappal, télen és nyáron nyáron – a törp élete nemcsak játék és mese. Szerencsére mindennel fel vagy szerelve.

Műfaj: Ugrálós

Kiadó: Infogrames

Fejlesztő: I-Heroes

Megjelenés: November

A kis kék belga bajkeverők újra feltűntek a színen. PlayStation játékban eddig még nem jelentek meg, az Európában lankadatlan népszerűségnek örvendő törpék. Kérdés, hogy ebben a formában mennyire futnak majd be. Anne-Christine Gasc biztosított sikerükről.




[1-2] A kifejezetten fiatal közönségnek készült *Hupikék Törpikék* minden mozzanata szórakozás és kaland, rikító színekbe csomagolva.

Hogyan tudnád 100 szóban összefoglalni a játék lényegét?
Kék! Aranyos! Apró, boldog teremtmények, akik gombaházakban élik nyugis életüket az erdőben, egészen addig a napig, amíg egy gólya jóvoltából egy bébi meg nem jelenik Törperős házának lépcsőjén. Törperős Törpapa gondjaira bízza a csecsemőt, és megpróbál valami ennivalót keresni. Amíg távol van, Hókuszpók gonosz teremtményei elrabolják Törpicurt, kilenc törptársával együtt. Törperős elindul kiszabadításukra. Viszontagságos útja sötét barlangokon, jeges síkságokon, hófödte hegyeken, gyémánt- és szénbányákon, végül a barrakudáktól hemzsegő várárkon keresztül vezet Hókuszpók kastélyáig. Közben bónuszok és holdak gyűjtésével lehet több életre szert tenni és belepillantani egyes filmjelenetekbe.

Vannak olyan jellemzői a játéknak, amik egyedülállók?
A *Hupikék Törpikék* az első olyan PlayStation játék, ami kifejezetten 4–7 éves gyerekek számára készült, és bevezeti a kezdőket a játékok rejtelmeibe. Speciális elemnek tekinthető Törpicur interaktív jellege. Gondját kell viselned *(tamagocsi-típus)*, azaz etetni, fürdetni és szórakoztatni kell, ha boldognak akarod látni. Ha nem ezt teszed bömbölni és toporzékolni kezd.

Mi az, amit a *Hupikék Törpikék* (*The Smurfs*) tartalmaz és a *Flumps* nem?
Az „r" betű.

Gondolod, hogy a srácok emlékeznek még a *Hupikék Törpikékre*?
Persze! Annak ellenére, hogy múlt évben töltötték be a 40-et, a *Hupikék Törpikék* még mindig nagyon népszerűek! Rengeteg termék forog a mesehősök képeivel a pólóktól az édességekig, és a figurák is nagy számban keltek el. A rajzfilm nagyon népszerű Európában, és a videókazetták is jó ütemben fogynak. A Hupikék Törpikék sajátos interpretációja Cher magával ragadó mély hangján a *Do You Believe In Love?* című albumon most indul világkörüli útjára. Cher visszautasította a háttérénekes szerepét.

Felhasználtok számokat a *Hupikék Törpikék* albumról?
Nem. 13 új szám készült.

A játékban is a régi kedvenc figurákat láthatjuk viszont?
Igen, a teljes csapat együtt van: Törpapa, Törpicur, Törperős, Okoska, Dulifuli, Hókuszpók, Sziamiaú és természetesen Törpilla.

Miért éppen a te játékodat vegyük le a polcról?
Mert így többet keresek! Komolyra fordítva a szót, azért, mert ez az egyetlen játék, ami akár a négyéveseket is leköti.

Technikai értelemben melyik elemre vagy a legbüszkébb?
Nem igazán a technológiai újítást céloztuk meg. Valójában arra koncentráltunk, hogy a nagyon fiatal játékosok is kedvüket leljék benne.

Kétjátékos tervek?
Nem, ezt csak egy játékos játszhatja.

Árulj el valami titkot!
Tudom, hogy néz ki a PlayStation2!



NÉVJEGY



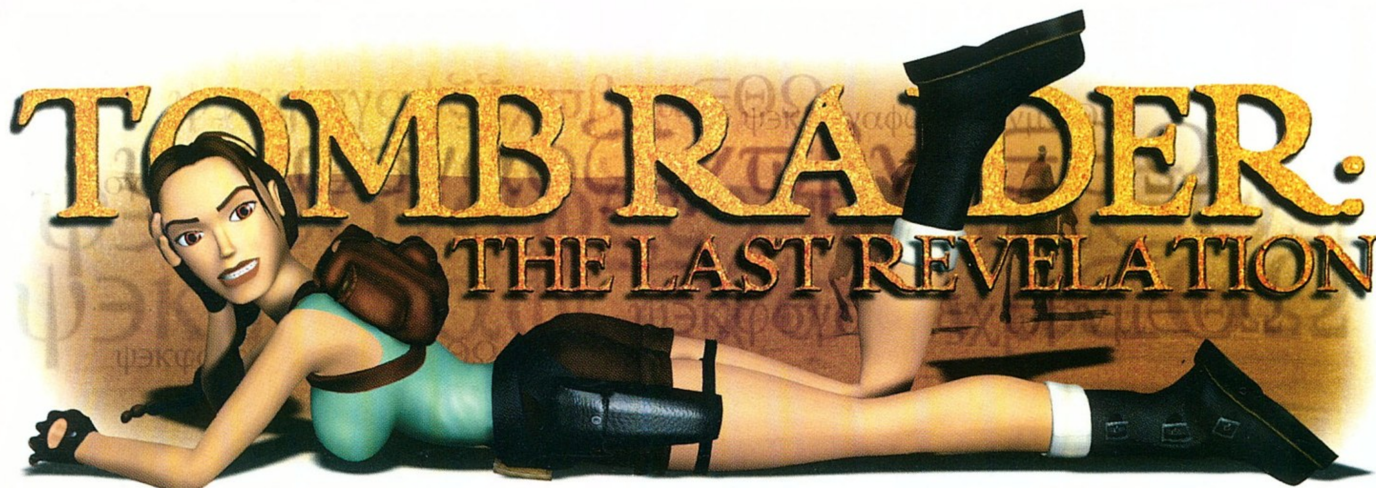
Anne-Christine Gasc

Beosztás: Producer

Munkakör leírása: A tervezővel és a fejlesztővel dolgozom együtt azon, hogy olyan játék kerüljön a polcokra, ami megfelel a fogyasztó, a kiadó, a fejlesztő és a licenc-adó igényeinek. Ezután megpróbálom meggyőzni a feletteseimet arról, hogy ez minden idők legjobb játéka. Így a gyártáshoz a lehető legtöbb időt és pénzt kapom. Mindezek után megbizonyosodom arról, hogy mindenki elégedett és a munka a helyes úton halad.

Korábbi játékai: Dolgoztam a PrintPaks-nak néhány fiatal gyerekeknek készült játékban, majd a Mattel Medianak, ahol a Barbie játékok producere voltam.

Kedvenc játék: *Parasite Eve* és *Wipeout*.



Lara visszatért, és dögösebb, mint valaha; de bármit is teszel, nehogy *Tomb Raider 4*-nek hívd! Tehát, mi is az a *Last Revelation?*



[1-5] A helyszínek teljesen TR1-esek, de a látvány sokat fejlődött. [6] Az Indy-módra való lengés a köteleken a játék egyik nagyobb újdonsága. [7-8] Csodás.

A mellett, hogy bejgli-túladagolással elvonóba kerülsz, a karácsony általában még egy Miss Lara Croft által feltárandó sírbolttal is kedveskedik. Az *1999*-es esztendő sem lehet kivétel, mivel a boltok polcai novembertől kezdve roskadoznak majd a *Tomb Raider* lemezek súlya alatt.

Az előző *PSM*-ben még csak belekóstolhattatok abba, hogy mit tartogat számotokra a Core Design, míg végre sikerült megkaparintani egy kész pályát, és bejárni néhány majdnem befejezettet. A *Tomb Raider: The Last Revelation*-t talán legjobban a következőképpen lehetne leírni: egy „vissza a gyökerekhez" folytatás, amely szorosabban kapcsolódik az első részhez, mint a harmadikhoz. Az egész játék újra Egyiptomban játszódik, és minden szintet előre renderelt képek, és filmbejátszások vezetnek be.

A JÁTÉK SZOROSABBAN KAPCSOLÓDIK AZ ELSŐ RÉSZHEZ, MINT A HARMADIKHOZ.

A történetet tekintve felfedezhetők az ihlető filmek. Az *Indiana Jones és az utolsó kereszteslovag*-hoz hasonlóan a *The Last Revelation*-t is egy ifjú régésszel kezdjük. A bevezető szinten a legszebb korban lévő, tizenhat éves Larát – dupla lófarokkal és iskolai egyenruhában (vagy valami hasonlóban) – irányítjuk. A gyakorlást Von Croy biztosítja, akit a pálya végén Lara hagy meghalni.

Azonban, ahogy az a teljes játékban (igazi *Goldeneye* stílusban) kiderül, Croy túlélte az affért, és kissé

KIADÓ:	**Eidos**	SZÁRMAZÁSI HELY:	**Nagy-Britannia**
FEJLESZTŐ:	**Core Design**	MŰFAJ:	**3D kaland**
MEGJELENÉS:	**November**	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1**



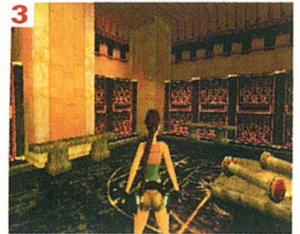




[1] Újabb majom-klasszikus Lara mászó- és lengő mozgásainak köszönhetően. [2-3] A környezet már nem olyan, mint egy Lego-géniusz munkája.







[1] A természet hívó szavának még Lara is köteles engedelmeskedni [2-3] Rengeteg csapdára és fejtörőre számíthattok.

zabos Larára, amiért otthagyta; valószínűleg azóta ezen dühöng. Van még a Core által „Mulder-Scully-féle szexuális feszültség"-ként leírt kapcsolat Miss Croft és egy Jean-Yves nevű karakter között, akiknek útjai a játék során keresztezik egymást. Persze az *LR*-ben találhatók új mozgások is, amelyek közül legfontosabb a kötél használata; a rajtuk való fel-le mászkálás mellett lengeni is lehet, távoli platformokat elérve. Az RSPCA (állatvédő szervezet) közbenjárása után kevesebb állat lesz a játékban, helyettük az egyiptomi élőhalottak mutatkoznak be. A csontvázak különösen idegesítőek, mert nem lehet őket megölni, ehelyett meg kell

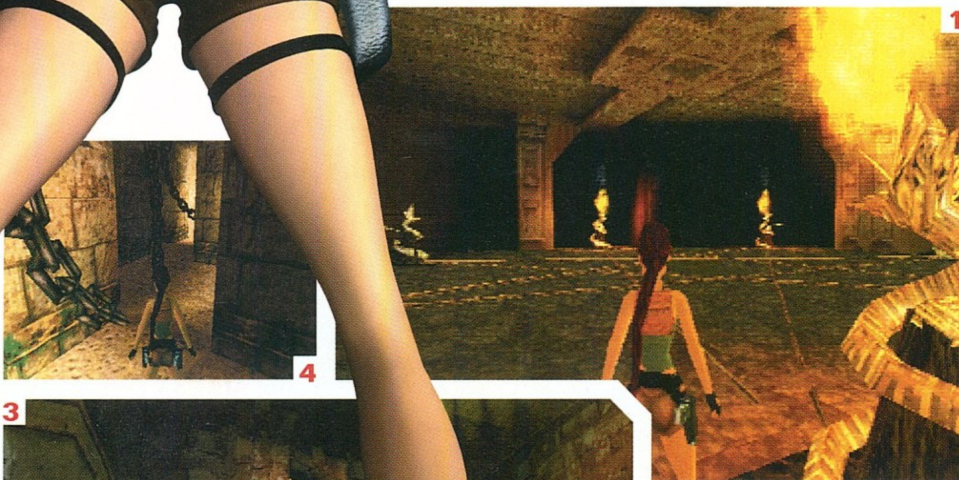
BEMUTATKOZNAK AZ EGYIPTOMI ÉLŐHALOTTAK; A CSONTVÁZAK KÜLÖNÖSEN IDEGESÍTŐEK.

próbálni valamilyen verembe rúgni őket; ezt senki sem csinálja jobban Laránál. Kozmetikai előrelépések? Nos, az előző részekben eddig a lengő lófarok és a fülek voltak azok, most ezekhez csatlakozott a száj mozgása, ill. az, hogy tud pislogni.

Igen, a *LR* ugyanolyan, mint az elődei, de a Core pályatervezői képességei verhetetlenek, és a játék jó néhány komoly szintet ígér. Azonban van-e élet a negyedik után? Biztosak lehettek benne, tudatjuk veletek, ha rájövünk.

Steve Owen









[1-4] Az új, tökéletesen kidolgozott Lara, mikor beindul az új és zseniális, dinamikus megvilágítás.



+ PONTOK

- Az eddigi legjobb történet
- A fejtörők bonyolultabbak
- Lara 16 évesen
- Teljesen új grafikai engine

− PONTOK

- Nem fáradsz már?
- Egy helyen játszódik
- Kezdünk kifogyni az eufemizmusokból

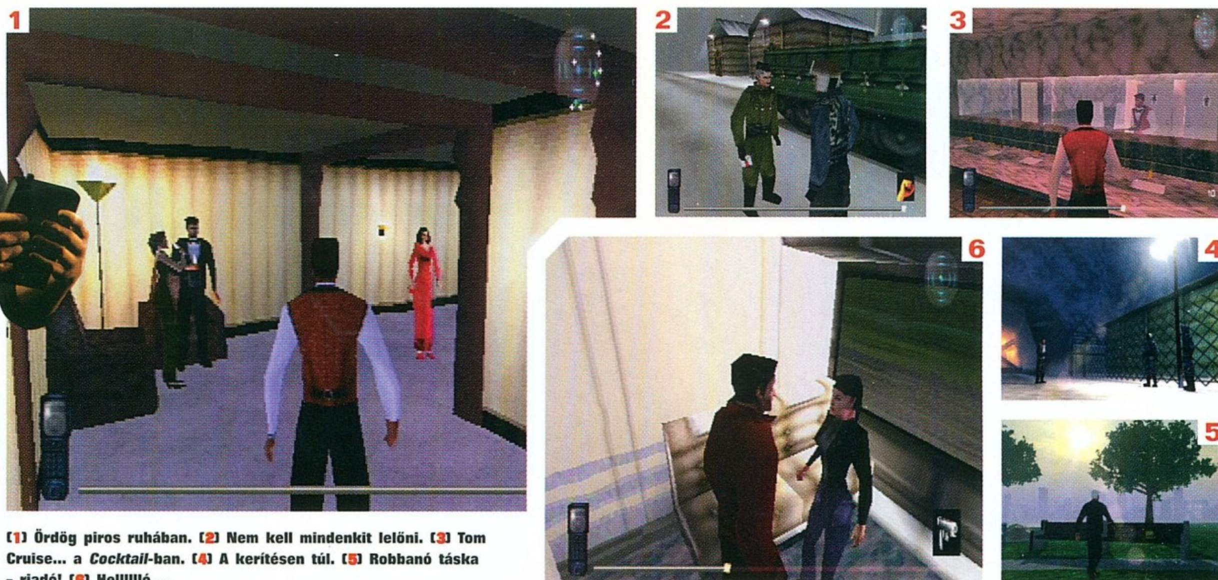
MIELŐTT MEGVENNÉD

A PSM végigjátszott egy izmosabb pályát, és úgy véljük, hogy a *TR:LR* ugyanolyan lenyűgöző, mint az előző három rész. Az irányítás megegyezik az eddigiekkel, csak az új tárgylistarendszerhez kell hozzászokni; most lehetséges a tárgyak kombinálása, pl. a pisztolyé és a lézeres irányzéké, így távoli célpontokat is pontosan be lehet célozni. Ez egyébként elengedhetetlen néhány komolyabb fejtörő megoldásához. A pályák döbbenetesen néznek ki, a templomok falain részletesen kidolgozott hieroglifák láthatók. A legtöbb szint egyelőre még lakatlan, de a tereptárgyak lenyűgözőek. Valljuk be: a Core még sohasem hagyott minket cserben egy *TR*-rel sem...

MISSION: IMPOSSIBLE

Mission Impossible? Egy újabb lopakodós játék, ezúttal a sikeres film alapján...





[1] Ördög piros ruhában. [2] Nem kell mindenkit lelőni. [3] Tom Cruise... a *Cocktail*-ban. [4] A kerítésen túl. [5] Robbanó táska – riadó! [6] Hellllló....

Metal Gear Solid, Syphon Filter... A legújabb stílusú PS akciójátékok sikere egy egyszerű recepten alapul: nem lehet körbeszáguldani lövöldözve mindenre, ami mozog. Használnod kell – ahogy az a bizonyos regénybeli detektív mondaná – a kis szürke sejteket. A *Metal Gear Solid*-ot joggal tartják eme játékok James Bondjának, de a *MI* siralmas N64-es verziója láttán sokan úgy vélték, hogy ez lesz a stílus Miss Marple-je (Agatha Christie regényhős – a ford.). Nem mintha Miss Marple nem lenne egy kedves öreg hölgy. A jó hír az, hogy a PS verzió inkább Marlowe (tökös magánnyomozó Raymond Chandler könyveiben – a ford.), mint Marple.

A német X-Ample kódolói keményen dolgoztak a játékon: ahelyett, hogy szőröstül-bőröstül átmásolták volna az eredetit, fejlesztettek a fényeken és a látványon, új külsőt hozva létre ezzel. Messze jobban néz ki, mint N64-es testvére, és sokkal hangulatosabb is. Filmbejátszások indítják a történetet (és különlegesen jó minőségűek!), amelyekben megkapod a parancsokat; ezek később egyszerűen felrobbannak egy padon a parkban, tekintet nélkül a gyerekekre vagy a kisállatokra... Ezután egy balti-tengeri havas tengeralattjáró támaszpont mellett dobnak ki; miután landoltál a gumicsónakban, át kell másznod a kerítésen, és az őrök

X-AMPLE-ÉK FEJLESZTETTEK A LÁTVÁNYON, ÚJ KÜLSŐT KÖLCSÖNÖZVE EZZEL A JÁTÉKNAK.

■KIADÓ:	**Infogrames**	■SZÁRMAZÁSI HELY:	**Németország**
■FEJLESZTŐ:	**X-Ample Architectures**	■MŰFAJ:	**Akció-kaland**
■MEGJELENÉS:	**Október**	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1**






[1] Igaza van! [2] Íme a világ legösszetettebb leltára. [3] Osonj át, ha tudsz! [4] A filmjelenetek gördülékennyé teszik a történetet. [5] Ebédszünet? Na neeeem...



figyelmének elkerülésével fel kell fedezned a bázist. Kiváló bemutatkozás a játék részéről, de nemsokára rájössz, hogy nem ez volt az utolsó alkalom, amikor kimásztál abból az áldott csónakból...

A *MI* bizony kemény dió. A játék sokat kíván az embertől, és bár lehet, hogy revolverhős vagy, itt a lövöldözés nem garantálja a sikert. Bár a járőröző katonákat néha le kell lőni, a hangsúly azon van, hogy minél kisebb feltűnést keltve hajtsd végre az akciókat. Felejtsd el az erőszakot: a *MI* az eddigi egyik legérdekesebb szerepjáték.

AKIK SZERETIK FÉLREHAJÍTANI A KÉZIKÖNYVET, KELLEMETLEN MEGLEPETÉSBEN RÉSZESÜLNEK.

A 20 küldetés mindegyikében kicsit más szerepet kell játszani. Hogy milyet? Hát ez benne a trükk. Talán felteszed az Arcváltó-maszkot (Facemaker)? „A micsodát?" – kérdezhetnéd; ez a kedves kis játékszer lehetővé teszi mások arcvonásainak felvételét – magyarul sok szituációban elhitetheted az ellenséggel, hogy másvalaki vagy. Tulajdonképpen Ethan Hawke, a főszereplő rendelkezik a videójáték-szereplők közül a legnagyobb trükkös eszköztárral. A hagyományos pisztolytól és puskától eltekintve van még fúvócső, elektromos sokkoló (csak 40 000 voltos), gázkapszulák, éjjellátó-szemüveg, drótvágó, szkennerek, kamerák, adászavarók. A *MI*-ben minden megvan, hogy ő legyen „A PSX-es Kémjáték".

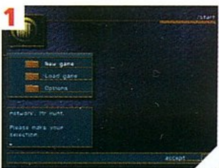
Persze, mivel több mint 30 különböző tárgyat lehet begyűjteni, minimum Jób türelme kell hozzá. Akik általában félrehajítják a kézikönyvet, és egyenest a játék közepébe vetik magukat, most kellemetlen meglepetésben részesülnek; perceken belül megölnek, vagy ha ezt valahogy elkerülöd, teljesen összezavarod a feladatot, és ezzel elbukva a játékot kezdheted újra.



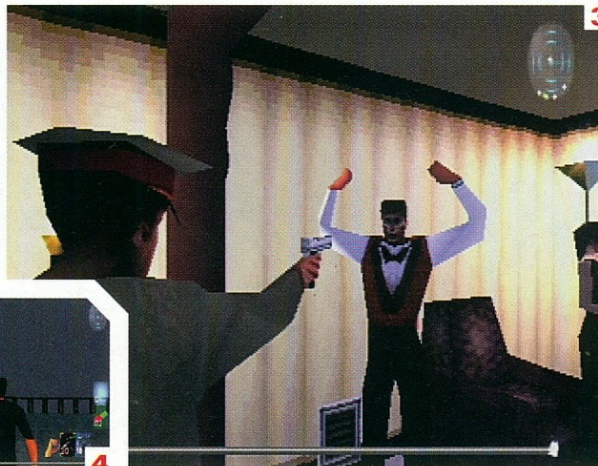
Ethan mozgatása is trükkös; egy vonalba hozni egy őrrel, hogy lelőhesd, nos, eleinte megizzaszt majd. Hozzá lehet szokni, de nem egyszerű. Nem férhet azonban hozzá kétség, hogy a *MI* sokak kedvence lesz, főleg azoké, akik a *Syphon Filter*-t és a *Metal Gear*-t szerették. És ha szereted a hangulatos akció-kaland játékokat, ebbe te is beletartozol...

Steve Bradley









[1] Mentsd el a játékot minden kanyarban. [2] Atyaisten! [3] A csokornyakkendő megbocsájthatatlan bűn. [4] A helikopter leszáll. Te meglépsz.



⊕ PONTOK

- Nagyszerű grafika
- Egy rakás eszköz
- Nagyon hangulatos

⊖ PONTOK

- Néha nehézkes az irányítás
- Hihetetlenül összetett
- Elég nehéz

! MIELŐTT MEGVENNÉD

Hogy a filmet évekkel ezelőtt játszották, nem számít. Az X-AMPLE kódolói átkozottul jó munkát végeztek a *MI*-lel. Azért vigyázz: ez a játék nem azoknak való, akik egy kis félórai lövöldözésre vágynak. Türelmesnek kell lenni, mert lesz bőven haj- és egyéb szőrzettépés, miközben bonyolult küldetéseket hajtasz végig; de megéri.

MUSIC 2000

Kész vagy egy kis rockra? Vagy legyen inkább popzene, karmesterrel?
Zeneírásra fel, vár a Music millenniumi változata...





[1] Söpörd le az asztalt, és kezdhetjük!
[2] Új hangzások várnak.

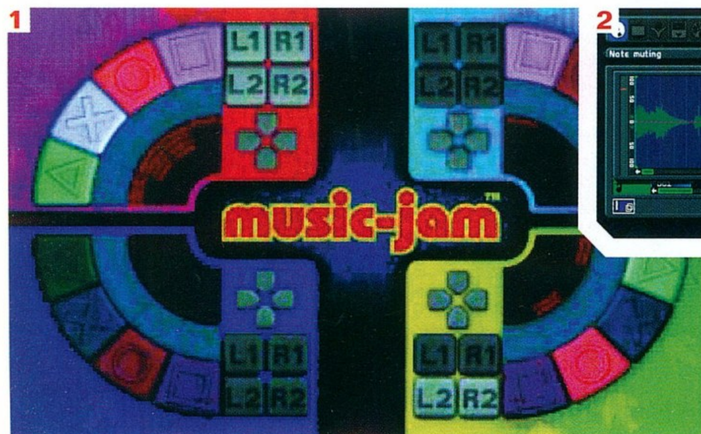
Ezer hálószoba rezonált tőle, ezer és egy hang kiáltotta: „Drágám! Halkítsd már le, a *Barátok Közt* megy, és nem hallok semmit!" A *Music* hatalmas siker volt, még ha sok, jól induló házasságot futtatott is zátonyra. A *PSM* annyira meglepett volt az újdonságtól, hogy a tiszteletreméltó 9/10 jutott neki, amit a szakma is respektált, amikor az Év Játék-Újítása díjra jelölték.

Eltekintve az új trackek hozzáadásától, elég nehéz volt felderíteni, hogy pontosan mit is újítottak a fiúk a Jester Interactive-nél, ami megkülönbözteti ezt a folytatást egy egyszerű update-től. Nem úgy néz ki, mintha egy új multiplayer-opció jelent volna meg, vagy szerkeszthetnél gitár himnuszokat vagy sample-eket? Hát... Maradj, ahogy vagy, felemelt dobverőkkel vagy pengetővel – mert pontosan az előzőekről van szó!

Felülről kezdve a dolgot, a *Music 2000* sokkal inkább munkahely-kinézetű, mint elődje. Itt is megvan a gyorsan-felismerhető-ikonok tömkelege, de ezek kisebbek, precízebbek és sokkal technikaibb jelleget öltenek, mint a Lego-szerű első verzió. Összesen 24 csatornányi hanganyag gyűrhető be a scrollozó, grafikus megjelenítésű kezelőfelületbe. Bár a hangzások kissé elfogultak a modern beat irányában, azért az indie és a rock is megkapta a maga zajkészletét. Az előző résszel ellentétben, a hangminták rögzítése során minden irányzatból profikat fogadtak fel, és ez meg is érződik, leginkább a vokál és a húros szekcióban, amik már a minőségnek egy magasabb osztályát jelzik.

> A HANGZÁSOK MÁR EGY MÁS VILÁG AZ EREDETI *MUSIC* DÖCÖGŐS ZAJSZELETEIHEZ KÉPEST.

Az ilyesfajta újítások és csiszolások, meglehet, elvárhatók voltak, de a Sampling (mintavétel) és a Music Jam opciók sokkolóan hatottak. Ráugrunk a CD ikonra ott felül, és máris kicserélhetjük a *Music 2000* lemezét egy szokványos audió CD-re. Ezek után, a jól ismert play/skip/record jelekkel szépen berögzíthetünk akár 30 másodperc zenei élményt is, a tisztes











[1] A Music Jamben össze kell játszanotok, hogy elviselhető legyen a dolog. [2] Így néz ki egy sample. [3] Lementeni! [4] A riff-komponáló ablak.

■KIADÓ:	Codemasters	■SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
■FEJLESZTŐ:	Jester Interactive	■MŰFAJ:	Zenei szerkesztő
■MEGJELENÉS:	November	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1–4







[1] A videó szekcióban megújultak az animációk. [2-3] Az instrumentumok most sokkal reálisabban hangzanak.

20KHz-es frekvencián. Kész? Akkor szépen vissza a *Music 2000*-be, hangszerkesztésre, s máris beillesztheted a zenébe, és elmentheted egy memória-kártyán. Ha ezt túl bonyolultnak találod, vagy időrablónak, akkor a Music Jam módot javasoljuk. Négy joypadet is csatlakoztathatsz, és mindegyiken az összes gombhoz külön hangzás rendelhető – akár egy teljes hangskálát is kiválaszthatsz. Ezek után a versenyzők ismételhetik, nyomhatják és üthetik a hangokat egyszerre – egy meglepően harmonikus és improvizatív PlayStation jazz jegyében. Még szerencse.

Az eredeti *Music*, valljuk csak be, egy kissé kreatívabb eszköz volt, mint kellett volna. A *Music 2000* a lehetőségeket új szinten kezeli. A régimódi ASDR megjelenítés helyett most valós hullámforma grafikonok reprezentálják a hangszereket, és adnak módot a szerkesztésre. Kezdd el szerkesztgetni a saját riffjeidet, és hamar kiderül, hogy a virtuális gitárok milyen közeli rokonságban állnak a valósakkal manapság. Vagy a rézfúvósok például, melyek még nem hangzottak valami tökéletesen, most már egy klasszikus darabban is felléphetnek – úgyhogy munkára, álmaid szimfóniája, ím megvalósítható!

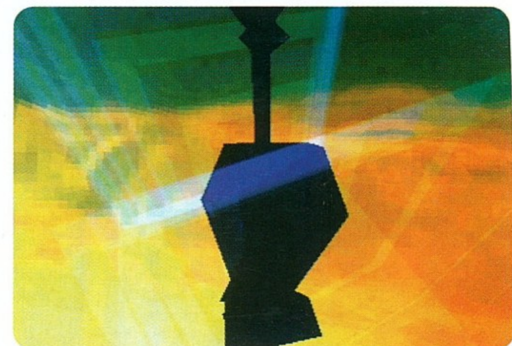
A cinikusok talán gondolhatták úgy, hogy a *Music* afféle múló szeszély, hülye újítás, de a Jester *Music 2000*-je már mindenképpen bebizonyítja létjogosultságát, és komolyságát. Nem úgy, mint a *PaRappa* vagy a *Beat Mania* című játékok, a *Music 2000* bizonyosan egy önálló, kreatív eszközzé fog válni. Addig is, rock'n'roll.

Pete Wilton

FÉNY-FANTAZMAGÓRIA

Nemcsak az aurája újhodott meg, a *Music 2000* valóban sokkal jobban néz ki. Bár ez a változat, amit kipróbálhattunk, még korántsem teljes, máris nagyfelbontású képek egész sorát vonultatja fel, amikkel eljátszadozhatsz. Nem is beszélve az animáció-szerkesztőről. [A *Music*-ban még kínosan, képről-képre készíthettél csak ilyen klipeket.]



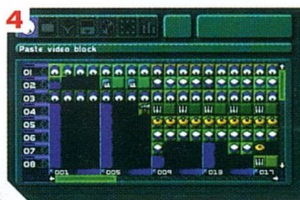


Bizonytalan formájú, hangszerszerű izé forog és táncol a legsajátabb zenédre. Mint az MTV-ben.













[1] A beszéd sample-en a figyelem. [3] Kipróbálunk néhány demó-hangot. [3] Változtasd a hangzást egyből a görbék segítségével. [4-6] Saját animáció szerkesztése.

PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Tényleg jó zenéket keverhetsz
- Audió CD rögzítés, felhasználás
- Őrült DJ multiplayer mód
- Jobb kezelőfelület, kifinomultabb hangzások

⊖ PONTOK

- A riff-írás elég nehéz

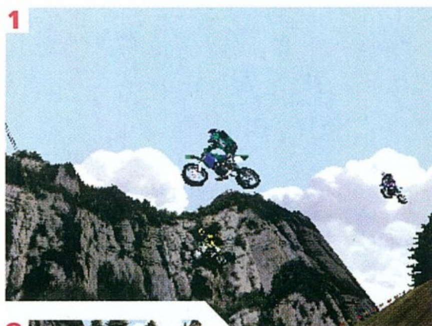
MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár a *PSM* tényleg nagyon extrásnak várta a *Music 2000*-et, mégis hallanunk kellett mindent, hogy elhiggyük. A Jesternek sikerült javítania a dolog lényegén – a hangzások minőségén, és finomítani azokon a részeken, ahol lehetett – és ezenfelül hozzáadni még rengeteg új funkciót. Akár csak az idődet töltve szórakozol, akár komolyabb szinten nyomulsz a pályán – a *Music 2000* mindenképpen előfutára egy új zenekészítő nemzedéknek, és a kedvenceddé válik.

KIADÓ:	THQ	SZÁRMAZÁSI HELY:	Nagy-Britannia
FEJLESZTŐ:	Funcom	MŰFAJ:	Motorverseny
MEGJELENÉS:	Október	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1 vagy 2

Championship Motocross

Miután a Funcom fejlesztői letudták a gokartozást a Sony *Speed Freaks* játékával, most a THQ megbízásából a krosszmotorozás sarat fröcskölő világa felé fordíthatják figyelmüket...









[1-4] A lényegtelen apróságok kedvelőinek: a *Championship Motocross* eredeti neve *D.I.R.T.* [kosz] volt. Persze nem azért, mert piszkosan játsszák...

Hány neves krosszmotor-versenyzőt tudnál felsorolni? Valószínűleg egyet sem, de a PlayStation már világra segített egy olyan játékot, melyben szerepel a kevéssé híres Jeremy McGrath. Ehhez hasonlóan a *Championship Motocross* is egyedül Ricky Carmichael támogatását élvezi, aki láthatólag a krosszmotorozásból él.

A krosszmotor-versenyt akár koszmotor-versenynek is nevezhetnénk. Adott egy krosszmotor (mely rugalmas, és egészen fura felfüggesztésekkel rendelkezik) és egy kacskaringós, sáros körpálya, amelyen körbe kell vezetni. A *Championship Motocross* 12 pályatípust tartalmaz, köztük a Motocross, a Supercross és az Enduro pályát is. Noha a legtöbb verseny nyílt pályán zajlik, egy-két fedettpályás is előfordul. Alapjában véve a kettő megegyezik, attól eltekintve, hogy az utóbbi esetben rövidebb pályákon kell körözni. A sár valósághű szereplése érdekében az időjárási körülmények váltakoznak. A köd, az ónos eső, az eső és a hó mind-mind szerepel a játékban.

Ricky valószínűleg Kawasakival versenyez, mert ez a motor tűnik fel a játékban. Összesen kilenc darab közül választhatunk, melyek a körülményeknek megfelelően átalakíthatók. Ehhez nyilvánvalóan tisztában kell lenni vele, hogy milyen felfüggesztés a megfelelő egy adott versenyhez. A játékot fejlesztő Funcom még egy úgynevezett Real Motocross Dynamics (RMD) szolgáltatást is beépített a játékba, azaz egy olyan motorfizikai rendszert, mely láthatólag valódi motordinamikát és irányítást biztosít. Ha megyünk egy gyors kört valamelyik pályán, kiderül, hogy a motorokat sajnos nem könnyű irányítani (tehát valószínűleg a valóságban sem az).

Három motorosztály van: a 125 köbcentis, a 250 köbcentis és az 500 köbcentis. Az utóbbit a legnehezebb kormányozni. Az első néhány körben bizonyosan a pálya szélén fogsz közlekedni, olyan átkozottul nehéz manőverezni a derékszögű kanyarokban. A gyengébb teljesítményű gépek egy picivel engedékenyebbek.

A *Championship Motocross* két játékossal is játszható osztott képernyőn, ami nagyon szórakoztató. A motorosok trükköket hajthatnak végre, egy-egy nagy ugrás után a képernyőn elismerő sorok villannak fel. A motorok hangja viszont szörnyű, olyan, mint valami bosszantóan zümmögő bogár.

A *Championship Motocross* nemigen ér el dobogós helyezést a legjobb PlayStation játékok között, de szórakoztató, noha csiszolatlan.

Steve Bradley 





[1] Csinálj trükköket, és pontokat kaphatsz. [2] Szaladj bele egyenesen.





[1] Először talán egy fűnyírón kéne gyakorolni, nem? [2] Borzongás két játékossal.



⊕ PONTOK
- Klassz trükköket lehet csinálni
- Ketten is versenyezhetnek egymással
- Szórakoztató!

⊖ PONTOK
- Nehéz irányítani a motorokat
- Szörnyűek a hangeffektek
- Kissé össze van csapva

MIELŐTT MEGVENNÉD

Legyünk őszinték, ez sosem nyújtja a valódi motokrossz élményét. A játék csiszolatlan, és a valósághű irányítás kissé túlságosan valósághű. Uraim, ez csak egy videojáték! Azzal együtt, hogy tényleg elég szórakoztató. Amennyire a sárban való motorozásnak lennie kell.

Virtual World



Örömmel értesítünk, hogy november 12-től már a Westend City Centerben is megtalálhatsz minket a Nyugati pu.-nál. Üzletünkben november hónapban minden vásárlónkat különleges ajándékkal várjuk.

Üzleteink:

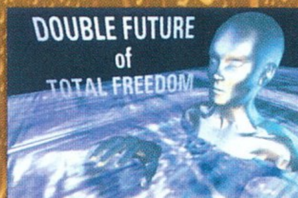
MAMMUT TEL.: 345-8141
1022 Bp. Lövőház u. 4-6 2. em.

ALFA CD CENTER
1148 Bp., Örs Vezér tere
Tel.: 222-2350

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS UTÁNVÉTTEL: 345-8118

SZUPER AKCIÓ
A VIRTUAL WORLD ÜZLETEIBEN

December 31-ig minden látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk!



Sőt a kártya tulajdonosaként további kedvezményekben részesülhetsz:

1. A megjelenés előtt álló programokat már akciós áron rendelheted elő.
2. Rendszeres hírlevelünket és akciós ajánlatainkat díjmentesen postázzuk.
3. A programok nagyrészét akár 50% kedvezménnyel vásárolhatod meg!
4. Vásárlás esetén posztert vagy demo CD-t választhatsz ajándékba.
5. Az ország legszélesebb játékkínálatával várunk, kizárólag eredeti, original programokkal!
6. Megunt PlayStation játékaidat beszámítjuk.

KIEGÉSZÍTŐK:



SUN MEMO CARD: 1.990 Ft.
SONY MEMO CARD: 3.990 Ft.

KONTROLLER: 1.990 Ft.



Novemberi ajánlatunk



PITFALL 3D
2.990 Ft.

Theme Hospital
2.990 Ft.





Asterix
9.990 Ft.

Bugs Bunny Lost in Time
9.990 Ft.





Final Fantasy VIII
14.990 Ft.

UEFA Striker
9.990 Ft.



Áraink az áfát tartalmazzák, és a beszerzés függvényében változhatnak!

KIADÓ:	Konami	FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Szeptember	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	14 900	MŰFAJ:	Retro (régi stílusú) lövöldözős

EGY JÁTÉKOS — MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ

Gungage

Hölgyeim és uraim, **készüljenek föl egy lövöldözős játékra,** amely annyira öreges, hogy **kovakővel gyújtja a tüzet...**



[1] A pókszörny az első pályavégi meglepi. [2] Nesze neked, ízeltlábú! [3] A hátterek és az ellenségek szörnyen egyszerűek. SZÖRNYEN. [4] „Arrghh! Soha többé nem nyitok ki kólásdobozt óriásrovarok földjén..." [5] Poros, akár egy hippi 60-as évekből való gyűjteménye. [6] Oldalazás és célzás – kapd el az összes bogarat!

Képzeljük csak el: a Konami nemrég adta ki a PlayStation történelmének eddigi legjobb lopakodós játékát (a *Metal Gear Solid*-ról van szó); mi jöhet ezután? Egy, a Sony konzol képességeit már-már kiterjesztő folytatás? Vagy esetleg egy teljesen retro (múltat visszaidéző) külső nézetű lövöldözős játék, egy hatalmas rovarok által lakott bolygóval? Lehet találgatni...

Igen, igen, a rovarbolygósat választották; ez tulajdonképpen a Föld ízeltlábú-verziója, Dark Moon névvel, amelyik általában egy másik dimenzióban tartózkodik, biztonságos távolban tőlünk. **Balszerencsénkre egy csillagközi kapu nyílt, és a világunkba engedte a hatlábú megszállottakat.**

A te dolgod leölni az összeset egy sima pisztoly, illetve néhány speciális fegyver segítségével. A dolgok megkönnyítésének érdekében oldalazhatsz, vagy célzó módba kapcsolhatsz, hogy már messziről lekaphasd a szörnyeket, mielőtt az arcodba másznának.

Röviden, ez nyolc (és egy titkos bónusz) pályányi scrollozós durrantgatás. Bárki, aki még emlékszik a 80-as évek arcade klasszikusaira, mint pl. a *Commando* vagy a *Gun Smoke*, hazai pályán találja magát. Lőni, power-upokat felszedni, dobozokat robbantani (amik néha power-upokat rejtenek), szint végéig eljutni, főszörnyet elintézni, következő pálya.

Ez lehetne élvezetes, de itt minden ellened dolgozik. A grafika szánalmas, a karakter mozgatása nehézkes, az ütközésérzékelő gyenge, a fegyverek unalmasak, nincsenek új vagy különösebben egyedi részletek.

OK, persze van néhány extra karakter, ha végigvitted a játékot az alapszereplővel (akit Wakle Skade-nek hívnak, zseniális...). Ja, és a szörnyek elég ijesztőek, és jól néznek ki. De, ahogy az eddigiekből kitalálható volt, ez nem a *PSM* egyik kedvence. Régies, béna – játékteremben nyomathatsz ilyesmit 20 forintért (de nem teszed, mert 20 forintért már a *Commando*-val vagy az *Ikari Warriors*-szal is játszhatsz). Talán egyszer végigjátszod, azután behajítod a sarokba, akár a tegnapi újságot. De ennyi pénzért valószínűleg inkább meg sem veszed.

Ó, Konami... Miért kellett?

Keith Stuart 

Még ilyet...

Fighting Force	7/10
Loaded	7/10
Lone Soldier	6/10
Gungage	5/10 PSM05

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

GRAFIKA:	Mintha a 90-es évek második fele meg sem történt volna	4
JÁTSZHATÓSÁG:	Pókhálós	6
ÉLETTARTAM:	Túl könnyű	4

Ha a *Gungage* négy évvel ezelőtt jelenik meg, bizonyára melegebb fogadtatásban részesül. Elég halvány a játszhatósága, de egy biztos: valóban egy másik időbe repíti a játékost.

5 A TÍZBŐL

the Cream OF DEMOLITION RACING.

DEMOLITION RACER

Látnod kell azt aki utoljára érkezett!

MISSION IMPOSSIBLE

"...HA ELFOGNAK VAGY MEGÖLNEK A CÉG LETAGADJA, HOGY NEKI DOLGOZTÁL!"

LE MANS 24 HOURS

Ha úgy gondolod, hogy már tudsz vezetni, akkor

VÁRUNK RÁD!

Félre a hagyományokkal! ne válassz focijátékot, amíg nem láttad az UEFA STRIKER-t!

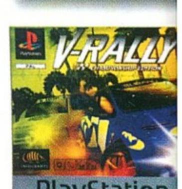
UEFA STRIKER

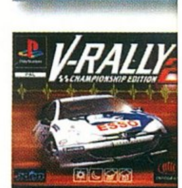
INFOGRAMES



















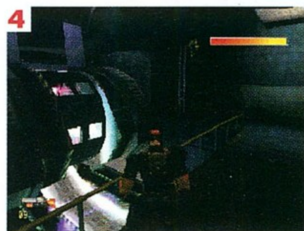
FIGHTING FORCE 2

Séta az alvilágban Hawk Mansonként – egy kissé szokatlan, de rendkívül izgalmas folytatásban. Felkészülni... TŰZ!









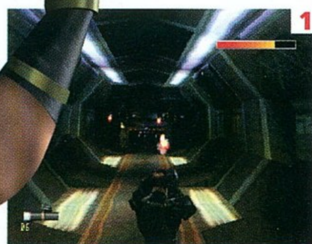
[1-2] A szintek kivitelezésében közelebb áll a *Tomb Raider*-hez, mint a régi a *Fighting Force*-hoz.
[3-4] Grafikailag veri a mezőnyt.

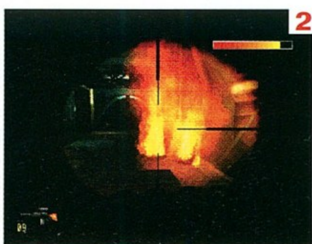
Az eredeti *Fighting Force* 3D-s átirata volt a *Double Dragon*-nek, fegyverekkel, harcokkal és a lehetőséggel, hogy stikában lehúzz egyet a csapattársadnak, ha már nagyon mohó volt a power-upok összeszedésében.

A *Fighting Force 2* ezzel szemben csak egyjátékos, de új fegyverei minőségének köszönhetően ez talán nem is olyan nagy baj. Hawk Mansonnal játszhatsz, egy szereplővel az első játékból, bár ez a harcos specialista aligha hasonlít a két évvel ezelőtti borostás képű, utcán verekedő karakterre. A több mint húsz rendelkezésedre álló fegyverrel, köztük lángszóróval, páncélököllel és géppuskával a tarsolyodban talán azt gondolod, hogy azok a bizonyos „üsd-vágd" küzdelmek lassan a múltba vesznek, de ezúttal tévedsz. Kevés lesz a lőszer-utánpótlás.

Hawk csak meghatározott számú cikket tud magával vinni, a fegyverek elsütése pedig nemegyszer nemkívánatos figyelmet kelt. Lesznek helyzetek, amikor a csendes lopakodás kifizetődőbb, mint még egy ellenfél kiiktatása.

Ötven különféle ellenséggel kell majd megküzdened, eközben a

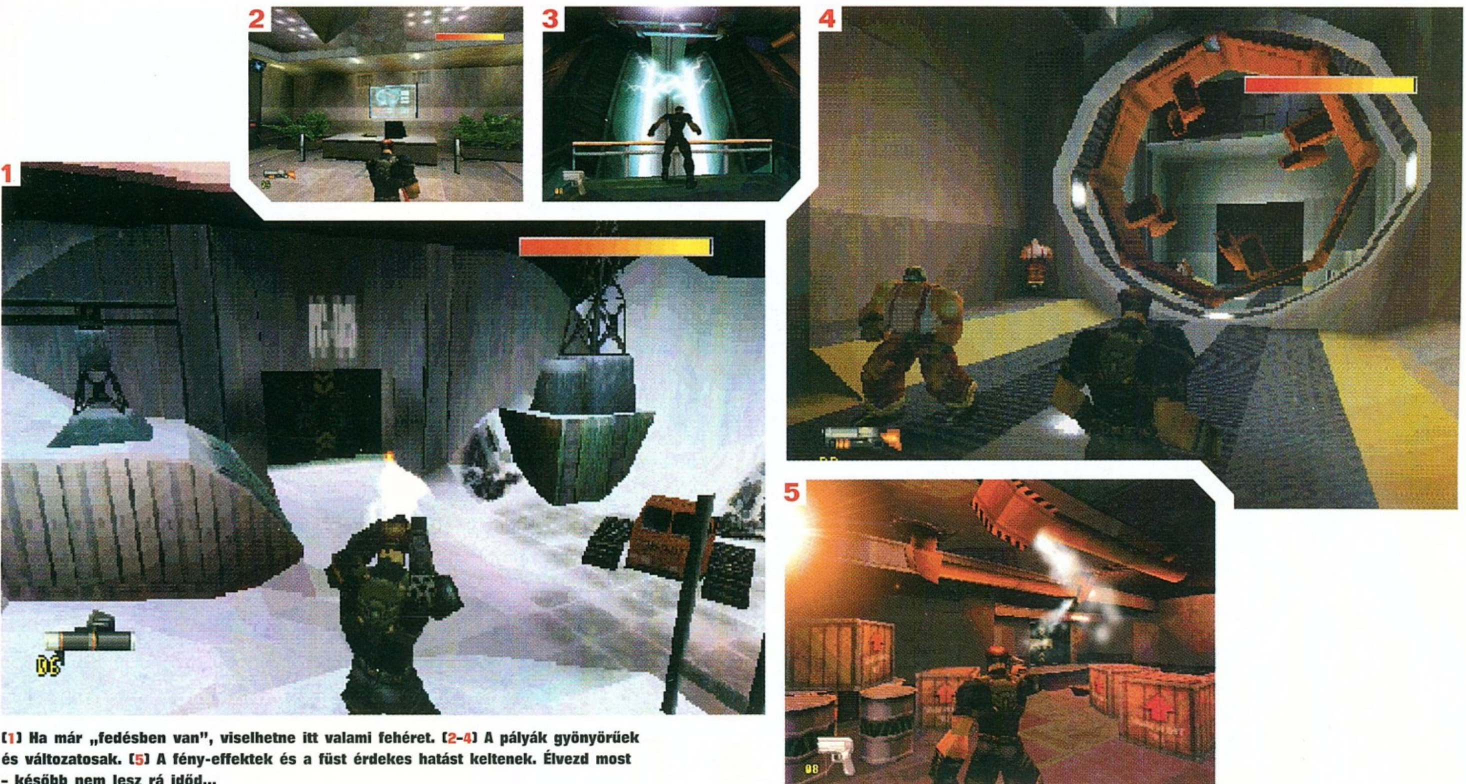




[1-2] Minek erőltetnéd agyon a szemedet, mikor használhatod a célkeresztet?

EZ A HARCOS SPECIALISTA ALIG HASONLÍT A KÉT ÉVVEL EZELŐTTI HAWK MANSONRA.

■KIADÓ:	**Eidos**	■SZÁRMAZÁSI HELY:	**Nagy-Britannia**
■FEJLESZTŐ:	**Core Design**	■MŰFAJ:	**3D kaland**
■MEGJELENÉS:	**Október**	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	**1**



[1] Ha már „fedésben van", viselhetne itt valami fehéret. [2-4] A pályák gyönyörűek és változatosak. [5] A fény-effektek és a füst érdekes hatást keltenek. Élvezd most - később nem lesz rá időd...

történet genetikai kísérletek és a klónozás körül forog, így emberi mutációkkal is szembetalálhatod magad, és persze ott vannak a változatos katonai csapatok is a szinteken, őslakosként. Mindegyik karakternek más a viselkedési mintája, némelyik meggondolatlanul veti magát a harcokba, némelyik pedig menekül, hogy segítséget keressen, vagy csak simán riadót fúj. Egyes alakoknak még csoportos tulajdonság programjaik is vannak, ami azt jelenti, hogy tudatában kell lenned annak, hogy éppen egyedül vannak-e vagy sem. Hogy minden sikerüljön, nem lesz elég egy doboz lőszer és a gengharcos-attitűd.

HOGY MINDEN SIKERÜLJÖN, NEM LESZ ELÉG EGY DOBOZ LŐSZER ÉS A GENGHARCOS-ATTITŰD.

Hozzávetőlegesen 24 szint vár 9 különböző helyszínen, kimondottan hatalmas pályákkal. A játékmenet kezdetben elég lineáris, de a későbbiekben szükséged lesz egy kis felderítésre, sőt néha még választanod is kell két párhuzamos útvonal közül. Külsőleg a pályák nagyon különböznek, de mindegyikben gyönyörű és valósághű a megvilágítás, illetve sok a legyőzendő akadály.

A *Fighting Force 2* talán egyedülálló mint folytatás, abból a szempontból, hogy elvet szinte mindent, ami emlékezetes volt elődjéből, viszont sokat merít a *Metal Gear Solid* és a *Tomb Raider* világából, de legyünk őszinték, ez egész jól hangzik. A *PSM* már alig várja az új fejleményeket.

Justin Calvert 



PSM VÉLEMÉNY

⊕ PONTOK

- Észrevehető javulás az eredetihez képest
- Hatalmas fegyverek
- Csak nézz a képekre!

⊖ PONTOK

- A régi rajongók kevés ismerős vonást találnak
- Nincs Multiplayer Mode

MIELŐTT MEGVENNÉD

Azok a Fighting Force rajongók, akik többet vártak a „régi"-ből, azok most bizonyára csalódni fognak, de mi többiek előre örülhetünk egy bonyolult játékmenetnek, egy jól vezethető karakternek és egy játéknak, amelynek köszönhetően otthagyjuk a *Metal Gear Solid* tizedik alkalommal újrapróbált idegtépő végigjátszását.



[1] Amikor már azt hiszed, hogy ennél jobban nem is mehetnek a dolgok, rábukkansz a lángszóróra. Igen! [2-3] Az összes fegyverével felszerelt Hawk talán még egy zseblámpát hozhatott volna...

Spyro 2: Gateway To Glimmer

Indítsd el, hogy megcsodálhasd a tündéri Disney meseszerű játékot, miközben ***NYPD Blue* zenéjét hallgathatod.** A Sony Kis Sárkánya™ repülésre kész.

A mióta az első sirály lecsapott az első gyanútlan halra vacsorának, félretéve a régi avas, konzerves tonhalat, az embernek legnagyobb vágya a levegő meghódítása. Így csábította el a repülni vágyókat a *Spyro The Dragon,* ami ezt az élményt remek élethűséggel nyújtotta. Voltak, akik megjegyzéseket tettek gyerekes grafikájára, vagy igen helyesen rámutattak arra, hogy a nehézségi görbéje olyan lapos volt, mint a Nagyalföld.

De csak egy őrült kezdene vitatkozni azon, hogy pikkelyes sztárunkat lehajítani egy hegytetőről, és biztonságosan levitorlázni vele a földig remek szórakozás. A *Spyro* bukása az a fajta bukás volt, ami megeshet még a legnagyobb játékokkal is. A történet első fele messze nem volt kihívó, és néhány feladat, főleg a drágakő-gyűjtés csak a leggyerekesebbeknek volt elég közülünk. Hál' Istennek a *Spyro 2: Gateway To Glimmer* nemcsak hogy megoldotta ezeket a problémákat, hanem megtetézte mindezt egy adag friss ötlettel, extra pályákkal, új szereplőkkel.

Elöljáróban: Spyro maga mostantól nincs csak az egekre korlátozva. A víz lett a második otthona.

Elég csak ránézni, ahogy ott úszkál nagy vígan, és máris örökre elfelejted az előző játék szörnyű animációit. Ezenfelül Spyro azokat a falakat, amiknek eddig állandóan csak idétlenül nekiment, most végre meg tudja mászni (kéznél van egy létra). Ezen extra segítségek nem alapfelszerelések, hanem drágakövek gyűjtésével szerezhetők meg. A jutalomnak ez az új formája (akár hozzáférést is nyerhetsz mindenféle eldugott hidakhoz, bejáratokhoz) legalább értelmet ad a drágakőgyűjtögetésnek. Így bekerült a pénz is a játékba, és elmondható, hogy




[1] A tűz még mindig a barátod. [2] Használd a háromszöget, hogy körbeszimatolhass.






[1] A helyszínek irtó csinosak. [2] A Spyro 2-ben rengeteg aljáték van. [3] Hatalmas egy ágyú. [4] Kaphatnék egy fél tevét? [5] Ugrás, vitorlázás és lebegés.

■KIADÓ:	SCEE	■SZÁRMAZÁSI HELY:	USA
■FEJLESZTŐ:	Insomniac Games	■MŰFAJ:	Platform/kaland
■MEGJELENÉS:	November	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1



[1] Próbáld megközelíteni, és hallani fogsz egy jótanácsot. [2] A pénzeszsákok új utakat nyitnak meg előtted... persze nem ingyen. [3] Spyro már úszni és alámerülni is tud. [4] Jó kis zászló.

Glimmer földjén hasznos egy egészséges bankszámla, szóval gyűjtögess csak, ha új küzdelmekben szeretnél részt venni.

Az előző játékban az egyes szinteken a feladatod mindössze a pálya alapos felderítését, és az összes sárkány megtalálását és megmentését jelentette. A *Spyro 2*-ben a dolgok ennél már sokkal összetettebbek. Maga a repülés szépen kikerekedett egy lebegő és egy vitorlázva támadó mozdulattal, új taktikai elemeket adva ezzel a játéknak. Leszállhatsz a platformokra, melyek korábban elérhetetlennek tűntek, de csak a vitorlázás tripla szaltója és rövid lebegés után – ez a mutatvány Spyro szárnyainak extra csapkodásával egy kicsivel magasabbra és messzebbre tud juttatni. Később előfordulhat, hogy belebotlasz egy Super Flight energia-növelőbe.

De minden ilyen képesség új feladatokat von maga után. Tanulj úszni és mindjárt egy csapat bébi-teknősbékát terelgethetsz át mindenféle veszélyeken, mire eljutsz a biztonságig. Próbálj ki egy új repülést és máris meg leszel bízva, hogy gyűjtsd meg lámpák sorozatát tüzes leheleteddel. Végezd el a feladatokat és egy kiszabadult barát helyett, talizmánokat és varázsgömböket kapsz, melyeket kulcsnak használhatsz a következő világhoz.

Bár még korai állapotban van, a *Spyro* folytatása mellett az első rész máris kissé üres és unalmas. Az aljátékok szintjein a mélység újabb és újabb rétegeiben kalandozhatunk. Talán lesz lehetőséged, hogy kövekkel köpködd azokat a bosszantó kis gyíkocskákat (valami 3D-s céllövölde-szerűen), vagy netán a hajad is égnek áll, mire megfejted az egyik rejtvény a *The Crystal Maze* egyik zugában?

Az első *Spyro* játék egy ragyogóan eredeti és briliánsan kivitelezett program volt, ami azonban nem hozta mindazt, amit ígért (ezért is tartjuk 8/10 értékűnek). A *Spyro 2* már most kétszer olyan jónak tűnik, mint elődje, és bízunk benne, hogy még több PlayStation tulajdonosnak mutatja meg a repülés erejét.





[1] Na kopj le, kis nyálas féreg. [2] Reménykedjünk, hogy megvannak a km-kövek a visszafelé úthoz.



⊕ PONTOK

- Lenyűgözően sima grafika
- Hatalmas pályák a repkedéshez
- Nehezebb rejtvények, keményebb ellenfelek
- Tonnányi szereplő és aljáték

⊖ PONTOK

- Lehetett volna kissé kevésbé cuki

MIELŐTT MEGVENNÉD

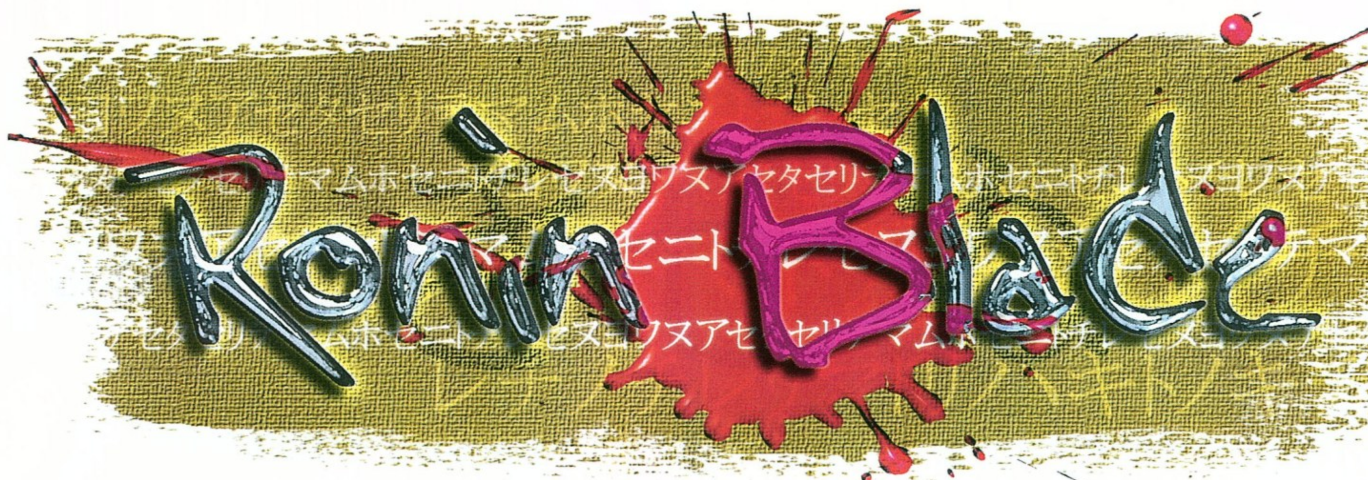
A *PSM* szerette az első *Spyro*-t, és úgy tűnik, hogy ezt is szeretni fogjuk. A meglepő dolog az, hogy a fejlesztőknek anélkül sikerült javítaniuk a játszhatóságon, hogy feláldozták volna remek kinézetét és eredetiségét. Ez a kis kaland, bár inkább jópofa és mulatságos, de teli van megoldandó rejtvényekkel, különféle víz alatti veszélyekkel és ellenfelekkel, amiket a Pixar aligha animálhatott volna még szebben. Egyszóval: csúcs.

A LEGTUTIBB
KÉPERNYŐKÍMÉLŐ



MAX, az életmódmagazin
Nem csak férfiaknak!
Sztárok, divat, mozi, zene, erotika
Keresd az újságárusoknál!

KIADÓ:	Konami	SZÁRMAZÁSI HELY:	Japán
FEJLESZTŐ:	In-house	MŰFAJ:	Akció/Kaland
MEGJELENÉS:	Október	JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1



Ronin Blade

Uram! Nem érdemes több szót fecsérelni erre a szerencsétlenre... Igazad van Kotara Hiba! Döfd bele nemes kardod. Hmm, már meg is tette...

Az idegen kifejezések szótárában, a Ronin címszó alatt a következő meghatározás található: „gazdátlan szamuráj, különösen olyan, kinek urát megfosztották földjeitől". Micsoda véletlen, hogy ez a meghatározás pont egybevág a *Ronin Blade* alaptörténetével, megfűszerezve pár logikai buktatóval és véres harccal. Történetünk két kardforgató harcos, egy nő és egy férfi körül bontakozik ki. Bármelyik szereplőt választhatjuk, és bár mindkettőnek eltér egy kicsit a sorsa, a történet fő szála mindkét hősünknél azonos. Egyben nem tévedhetünk: mindkét választásunk esetén a játék még a legvérengzőbb játékosok vérigény szintjét is képes kielégíteni. A bevezető képsoroknál rögtön az egyik főhősünkbe botlunk.

E fiatal szamuráj (Kotara Hiba) éppen szülei sírját készül meglátogatni, amikor „véletlenül" pont egy csetepaté kellős közepén találja magát és másik kardforgatónkat Lint, kinek életét éppen egy csapat japán gonosztevő próbálja megkeseríteni. Mi sem természetesebb, hogy a gyengébb nem megsegítésére sietünk. Ennél a pontnál választanunk kell, hogy melyik szereplőnk (Lin vagy Kotara) sorsát kövessük nyomon. Ami ezután következik, az nem más, mint egy izgalmas, összecsapásokkal tarkított kaland, megfűszerezve egy kis fejtörővel. Az előrejutáshoz a harcon kívül a békés járókelőkkel is szót kell értenünk. A történet lebilincselő, szövevényes és sokkal bonyolultabb, mint ahogy e rövid leírás érzékelteti. Számos helyszínen több szereplővel találkozhatunk.

A *Ronin Blade* stílusa egy kicsi mindenből, RPG elemek és 3D-s verekedős-szeletelős cselekmény.





[1] Interakciónk az emberekkel, alapvető fontosságú a rejtvények megoldásakor. [2] Munkanélküli szamuráj.

A kezdetekben főhősünk kicsit esetlen, ezért ügyelni kell arra, hogy harc kezdetekor ne mindig a hátunkat mutassuk az ellenfélnek. Amíg ki nem ismertük a játék egyéni irányítási stílusát, valószínűleg még sokáig a kapok, és nem az adok oldalon szereplünk a harcban.

Utunk során baráti szereplőkkel is találkozhatunk, akik – még mielőtt lekaszabolnánk őket – felvilágosítanak minket fegyverforgatási hiányosságainkról és megmutatnak pár nagyligás trükköt és védekezési technikát. Ez nagy segítséget jelent egy olyan játékban, amely nem az „év legkönnyebbje" címre pályázik. A *Ronin Blade* esetében nagyfokú türelemre és gondos odafigyelésre van szükség, annak érdekében, hogy a maximumot hozzuk ki belőle. A játékról röviden összefoglalva elmondható, hogy egy lebilincselő kaland, melyben a harc kiemelkedő szerepet játszik. Reméljük beváltja a hozzá fűzött reményeket...

Steve Bradley 







[1-2] Ennek a vágásnak már nem lesz jó vége.



PSM VÉLEMÉNY

+ PONTOK

- Izgalmas, szerteágazó RPG/kaland
- Érdekfeszítő cselekmény
- Két játszható szereplő

– PONTOK

- Nehéz kezelhetőség
- Sok-sok töltés
- Szereted a vér látványát?

MIELŐTT MEGVENNÉD

Az első benyomás alapján a *Ronin Blade* egy nehezen kezelhető játéknak tűnik, állandó töltögetéssel és korlátozott harci manőverekkel. Azonban a kulcsszó a kitartás. Ez egy kalandjáték, és nem egy vagdalkozós-verekedős kategória. Kisebb fenntartásokkal egy ígéretes – talán kicsit véres – játéknak tűnik.

■KIADÓ:	Electronic Arts	■SZÁRMAZÁSI HELY:	USA
■FEJLESZTŐ:	Dreamworks	■MŰFAJ:	Dinós harcoló játék
■MEGJELENÉS:	November	■JÁTÉKOSOK SZÁMA:	1 vagy 4

Jurassic Park: WARPATH

Egy dinoszaurusz ereje és a *Tekken* játékfejlesztése egyesül: az EA a *Jurassic Park: The Beat 'Em Up* játékkal folytatja a *Jurassic Park: The Platform Game*-et.





[1–4] A Spinoszaurusztól a Giganotaszauruszig mind itt vannak. A dinoszaurusz-képtárban láthatod, hogy milyen nagyok, és mégis legyőzhetők. Aztán indulhat a játék...



Felejtsd el az EA legutóbbi *Jurassic Park* filmlicencével kapcsolatos dolgokat. Hagyd elmerülni a tudatalattid legmélyebb zugába a *PSM* értékelését a *The Lost World* játékról (10-ből 3 pont). Kapcsold egy idegsejthez, és rögzítsd oda. Helyette inkább összpontosíts a *Jurassic Park* legutóbbi játékszüleményére, a *Warpath*-re, amely karmolással, farokkal való csapkodással és nyakharapdálással megtűzdelt igazi *Tekken*-féle csatában uszítja egymásra a Spielberg mozijaiban kitenyésztett gyíkokat.

Noha úgy tűnik, hogy a Capcom *Dino Crisis* játéka végre visszaad valamennyit a két film stílusából és rémítő szelleméből (na jó, talán a másodikét nem annyira), a *Warpath* azonban elhagyja a „kémcsőből elszabadult dinók" történetét a hasszaggatás és az arckarmolás egyszerűbb örömei érdekében. Inkább egy utcai pofozkodás 65 millió évvel ezelőtti változatára emlékeztet.

Az atmoszférikus tervezésű *Jurassic Park: Warpath* nem csupán a megszokott Arcade, Versus és Survival játékmódokat nyújtja a konzolnyomkodóknak, hanem a Team Battle (csapatküzdelem), Practice (gyakorlás) lehetőségeket, sőt még további különlegességeket is. A fejlesztő Dreamworks egy színházban foglalta össze a dinócsata legjavát, melyben megtekinthetők a játékban mentett videók, valamint egy dinoszauruszképtárat is készített – ez az őskori brutalitás valóságos ki-kicsodája, mely részletesen ismerteti a harcosok adatait (hossz, súly, magasság), megmutatja helyüket a jurakori családfán, és a valódi harc megkezdése előtt alaposan megtekinthető benne a 14 dinó mindegyike.

Maga a játék vegyíti a két film tudományos-fantasztikus álvalóságát a verekedős játékok alapjaival – győzz három menetben, aztán addig üsd az ellenfelet, amíg össze nem esik. Amint az elvárható, a játékban szereplő valamennyi dinóharcos egyedi képességekkel, erősségekkel és gyenge pontokkal rendelkezik. A T-Rex például gyenge, alulfejlett karjait erős harapással és farokcsapásokkal helyettesíti, a Velociraptor (vagy Mega Raptor) kis mérete pedig gyorsasággal és irigylésre méltó karmokkal párosul.

Bármelyik dinót is választod, mindegyik képes valamilyen különleges mozdulatra és ütéskombinációra, az egyszerű rúgásoktól és harapásoktól kezdve a csípődobásig, az ugró körrúgásig és a gyors pörgéssel való farokcsapkodásig. Mindez természetesen különféle küzdőtereken zajlik, melyek újjáteremtik mind az eredeti *Jurassic Park*, mind a folytatás, az újdonságoktól mentes *Elveszett világ* néhány jelenetét.

Dinóháború, A kihaltak csatája... Bármilyen címkét is ragasztunk rá, a *Jurassic Park: Warpath* nem sok fordulatot ígér a verekedős műfajban. Ne felejtsd el beszerezni a *PSM* jövő havi számát, melyben elolvashatod bírálóink véleményét a játékról.

Dean Evans 



⊕ PONTOK

- Végre nem egy újabb japán harcjáték gyilkos iskolás lányokkal.
- Érdekes fordulat a lerágott csonttá vált verekedős műfajban.
- A filmek légköre és stílusa kiemelkedő.

⊖ PONTOK

- Tudsz azonosulni a szereplőkkel?
- A T-Rex valóban képes felemelni és eldobni egy másik dinoszauruszt?
- Szükség van-e egyáltalán még egy verekedős játékra?

❶ MIELŐTT MEGVENNÉD

Ismert, hogy a Dreamworksnek a *JP* licenc kiterjesztésére irányuló legutóbbi próbálkozása nem járt teljes sikerrel, és nem volt túlságosan eredeti ötlet a film történetét ugrálós játékba préselni. A szoftvercégek mindig is hírhedtek voltak a filmlicencek bekebelezéséről (*Batman, Superman, Aliens* stb.), ezért érdekes lesz megfigyelni, hogy a *Warpath* elég jónak bizonyul-e az érdeklődés ébrentartásához. Ha nem, akkor azt jelentheti a *Jurassic Park*-nak, amit a *Masters Of Teräs Käsi* a *Csillagok háborújának*...





[1–2] Első ránézésre a *Tekken* karmokkal, fogakkal és faroklengetéssel – de semmiképp sem Tae Kwan Do

A LABDA FEL VAN DOBVA

Az EA vancouveri központjában a *FIFA 2000* team egész évben keményen dolgozik a világ legnagyobb múltú focijátékának újabb részén. Dan Mayers repülővel hozott exkluzív híreket a cég legújabb igazolásairól.

Egy Vancouver melletti ipari területen fekszik az EA agyközpontja. Itt egy síküvegből és kőből készült magányos fal is található, amely nem egy épület homlokzata, hanem valóban csak egy sokablakú fal. Az ember azt hinné, hogy ez egy új szárny építésének jele. Egy új szárnyé, amelynek építését talán épp a *FIFA 2000* bevételéből finanszírozzák majd?

Félre az ilyen latolgatásokkal, a legtöbb emberben ugyanis sokkal inkább az a kérdés merül fel évről évre, hogy vajon miképp fejlődött tovább a *FIFA*? Mit tehetett az EA a játszhatóság fejlesztése érdekében?

A válasz erre a kérdésre – talán meglepő módon – az, hogy bizony sok mindent.

„Amikor a *FIFA*-t fejlesztjük, az egyik kulcskérdés, amellyel meg kell küzdenünk mindig az, hogy vajon a valószerűséget vagy a játszhatóságot helyezzük a másik fölé – mondja Brent Disbrow producer. – A *FIFA* kezelését eddig hagyományosan nehéz volt elsajátítani, így most megpróbáltuk könnyebbé tenni, természetesen a játék mélységének elvesztése nélkül."

A mesterséges intelligencia a *FIFA* teljes szerkezete szempontjából alapvető jelentőségű. Bizonyos mértékig mindennek ez a lelke. A játékosaid befolyásolhatóságának szintje mellett az is kulcsfontosságú, hogy mennyire valószerű a számítógép által irányított játékosok interakciója az általad kézben tartott focistával. Ennek érdekében az EA külön erre a célra készített egy test bed (tesztágy) névre hallgató szoftvert. Ez lehetővé teszi, hogy a játék beavatkozás nélkül fusson – a program tulajdonképp egy lebutított változat egyszerű drótvázas emberekkel, akik egy vektoros pályán szaladgálnak. Az egyes játékosok által befutott területet állítgatva a szakemberek elemezni tudják a játék valószerűségét.

„Sok a mérés és az elemzés – folytatja Matt Brown, a *FIFA* technikai tervezője. – Például olyasmikkel kapcsolatban, hogy honnan lövik a gólokat, vagy hogy hány szerelés sikeres és hány sikertelen. Az eljárás azt is lehetővé teszi számunkra, hogy valós időben szerkesztgethessük a játékot – a csapatok taktikáját, a területvédekezést, vagy a focisták játékának egymással való összhangját." A tesztágy által nyújtott információk részletessége elképesztő.

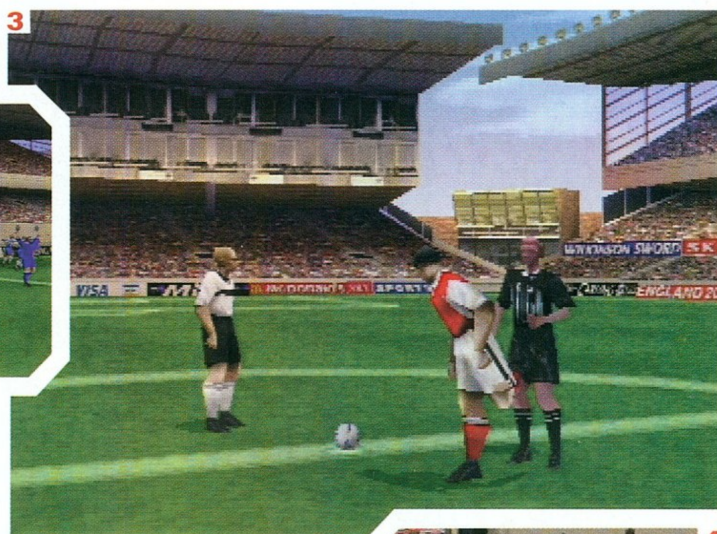
„Még azt is meg tudjuk mondani, hogy melyik játékos mit


PONY
HEWLETT
PACKARD
hp

[1-2] Rengeteg munkát fektettek abba, hogy a játékosok animációja a lehető legvalószerűbb legyen. Ez már a játék kezdetén szembetűnik. [3] A teljesen animált 3D szurkolótáborok tovább fokozzák a derbik hangulatát. [4] Nézd csak a pályát! Szépen zöldell a frissen nyírt gyep...







A JÁTÉKOSOK LÖKDÖSŐDNEK, AMI NEMCSAK TÖBBFÉLE MOZGÁST JELENT, HANEM TOVÁBBI TAKTIKAI LEHETŐSÉGEKET IS.

gondol – fejti ki Brent –, sőt azt is, hogy mit terveznek, merre akarnak mozogni, vagy kinek akarnak passzolni." Az ilyen információk bizony valóban segítik a valóságszerűség tökéletesítését. Mint Matt is mondja: „Jó példa erre az ütközés. Az információ matematikailag helyessé teszi az ilyen eseményeket, így ha két játékos felugrik fejelni, az egyik fickó a magasságának, súlyának és sebességének megfelelő módon megjátssza a labdát, a másik meg persze a hátsó felére huppan."

Hogy ez miként befolyásolja a játék nyújtotta érzést? Minden kiderült a *PSM* első mérkőzése alatt. Látható, hogy a játékosok összehangoltabbak, különösen pontrúgások esetén. Valósághűen futkároznak a focisták annak függvényében, hogy az adott pillanatban épp hol jár a labda.

„Pontrúgáskor a játékosok fölé ívelő nyíl helyett három ikon három gombot jelképez majd – mondja Matt. – Ha lenyomod az egyik gombot, a labda egyenesen a megcélzott játékoshoz megy majd, s így az ellenfeled nemigen fogja tudni, merre passzolod a labdát." Ez sokkal komolyabb és reaktívabb játékmenetet eredményez, amelyet az animáció is csak kiemel.

„A felhasználókban azt az érzetet akarjuk kelteni, hogy a pálya mellett állnak és állandó kapcsolatban vannak játékosaikkal." – fejti ki Kerry Whalen animációs producer. Ezen ő a teljesen irányítható lökést, védekezést, fejelést és labdafedezést érti.

„A labdafedezésnek akkor veszed hasznát, ha magadnál akarod tartani a labdát, amíg a többiek nem érkeznek meg valamelyik szélen. Beadás előtt a védők elől is eldughatjuk ezzel a módszerrel a labdát, amely fokozza a játékforma érdekes mivoltát." A támadó és védekező játékosok egyaránt tudnak lökdösődni a labdavezetővel, amely nemcsak többféle mozgást jelent, hanem további taktikai lehetőségeket is.



A filmes részleg feladata lesz például a szükséges információ biztosítása az animátorok játék-építő munkája számára. „Néhány egyéb játék elköveti azt a hibát, hogy a rögzített mozgás-adatokat kis darabokra vágja, és csak úgy bedobja a játékba – mondja Craig Koehn, a *FIFA* animáció-specialistája. – Ez nem működik, mert a való világ és a játszás nem egészen párhuzamosak, ha a gyakorlatot nézzük. Amikor megnyomunk egy gombot, az akciót azonnal magunk előtt akarjuk látni. A játékosok bizonyára nem három-négy különféle animációt szeretnének látni, amelyek a labdához éréskor játszódnak le." A hagyományos, ceruzarajzos storyboardok használata helyett a készítők Action Man figurák polaroid képei mellett döntöttek, amelyeket különféle, labdarúgásra jellemző pózokra állítottak be. Ez mindenképpen világosabbá teszi a műhely számára, hogy a stúdióban milyen testtartásokat játszassanak el a kaszkadőrökkel és az igazi játékosokkal, például Sol Campbell-lel. Miután minden mozdulatsort leképeztek, az információt folyamatos mozgássá alakítják át.

A *FIFA* szenvedélyes gólörömét illetően már könnyebb volt a helyzet. „Nincsenek korlátaink az MI-vel kapcsolatban – mondja Craig. – Eszünkbe jut valami, ami jól néz ki, például egy, a kamera felé futó játékos, aki örömittasan ordít, és már benne is van a programban." Az animációt látva a *PSM* munkatársai nem tudták megállni, hogy elmosolyogják magukat, de az már más kérdés, hogy ezek a részletek vajon szándékosan lettek-e viccesek. A programozók sértett arckifejezését elnézve ez nem valószínű...

„A *FIFA*-ban most már láthatóak az arckifejezések, és mindenféle módon alakítgatjuk ezeket, a szemet, az orrot, az arcot is – folytatja Craig –, 16-féle arc-animációval rendelkezünk, amelyeket személyre szabunk a játékosokra. Ha valaki a keresztléc fölé vágja a ziccert, a düh jól látható lesz az arcán."

Az animáció készítését rajzoló-csoport is segíti, amely sok időt töltött

SZUPERTEHETSÉGEK

A *FIFA* nem az egyedüli focijáték, amely már majdnem kész. A következő trió szintén beleszólhat a bajnoki címért folytatott harcba.

ISS Evolution

A futball-játékok egyik legjobbja. A Konami japán mesterei olyan játszhatóságot produkáltak, amilyennel egy konkurens sem bír. Talán nem annyira részletes, mint a *FIFA*, de rettentően addiktív. Olyan, mint az Arsenal.

This is Football

A Sony is stoplist húzott, és megpróbálja magához vonzani a futballpiac érdeklődőit. A játékot már két éve készíti a programozók elitcsapata, így az idény végére igen jó pozíciót érhet el. Olyan, mint a Liverpool.

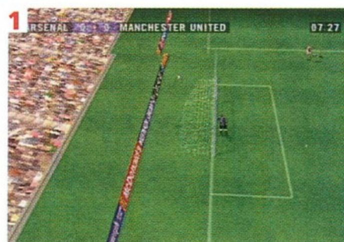
UEFA Striker

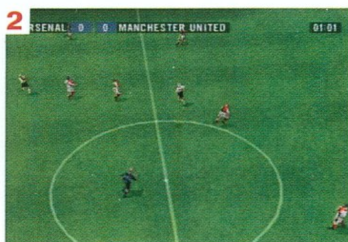
A sok menedzsment-opció az *UEFA*-t előnybe helyezi vetélytársaival szemben. Bár 130 csapatával nem olyan részletes, mint a *FIFA*, de nagyon-nagyon jó a játszhatósága. Olyan, mint a Chelsea.


ISS EVOLUTION


THIS IS FOOTBALL


UEFA STRIKER





[1] A kapusok aktívabbak, mint az elmúlt években. [2] A bírók viszont néha még mindig hülyeségeket fújnak.

azzal, hogy megpróbálja pontosan visszaadni a focivilág apróbb-nagyobb részleteit. „A *FIFA* régebbi változataiban sok a hasonlóság a játékosok között. Most bizonyos szintű egyéniséget próbáltunk kialakítani minden játékos számára." A legjobb alap a játékosok megkülönböztetésére a hajviseletük. Az előző változatokban a hajat ugyanarra a fejformára öntötték, most viszont különféle fejtípusokat vetnek be annak érdekében, hogy élethűbben visszaadhassák Beckham tincseit, vagy Ginola feltupírozott hajkoronáját. De ez még nem minden, hiszen minden játékos további jellemzőit is igyekeznek a játékban bemutatni.

„Egyéniek az arccsontok és az állak, sok időt töltöttünk az orral és a szemöldökkel is, ami gyakorlatilag az arcot, hajat és lábakat felépítő poligonok számának emelését jelentette" – mondja Brian Keane, a *FIFA* team művészeti vezetője. De legalább ennyire fontos az is, hogy mindezeket a játék megfelelően vissza is adja.

„A fejlesztéseket minél észrevehetőbbé próbáljuk tenni, így a játék közben is jól láthatóak lesznek – magyarázza Nick Wlodyka, a játék másik művészeti vezetője. – Ebben nagy hatással voltak ránk a *Tekken* játékok, ahol a megvilágítás is fontos eleme annak, hogy milyennek látszanak a szereplők."

A *FIFA 2000* játékosai jól néznek ki – kifejezetten jobban, mint a korábbi években, de a grafika finomításának itt még nincs vége. A stadionokat is felújították. „A valósághűség érdekében animációval ruháztuk fel a 3D tömeget is, így a nézők viselkedésének intenzitása meccsről meccsre változik" – mondja Nick. Így ha unalmas a meccs, alig-alig mordul fel néha a közönség, gólok után viszont ünnepléstől hangos az aréna. „Különféle animációkat vetünk be, az egyikben tapsolnak a játékosok, a másikban pedig örömittasan ugrálnak. Mindez nagyon megdobja a stadionok hangulatát."

A pályák hangulatát a tömeg által csapott zajokkal, a szurkolók rigmusaival is fokozni próbálják a program alkotói. A hangszín nem épp férfikórusra jellemző, de ez is épp elég egy futball-játékba.

„Ami a közönséget illeti, idén minden régi hang-effekttől megszabadultunk és újakat építettünk be – mutat rá Chris Taylor, a zenei igazgató. – Teljesen újak a rigmusok. Igazi stadionok valódi dalait hallhatják majd a játékosok. A nóták egyébként csapatonként változnak."

Vajon azt a strófát is hallhatjuk majd, amely Beckhamnéről szól?

„Minden igénynek megpróbálunk majd megfelelni, így az egyik tábor ezt énekli majd, a másik pedig azt. Még a meccs eseményeinek a reakciója is a helyén van, például ha valakit kiállítanak, a tömeg egyik fele pfujol és fütyül, a másik fele pedig dicsőíti a bírót."

Az ember azt hinné, hogy a hang másodlagos egy focijátékban, de ez bizony nem igaz – a játék atmoszférájához nagyban hozzájárul ez is. És itt nemcsak arról van szó, hogy Robbie Williams írt egy dalt a játékhoz és az Apollo 440, valamint Gay Dad is közreműködött.

„Megpróbálunk beszéddel reagálni azokra a dolgokra, amelyek nem feltétlenül láthatók a játékban – mondja Neil Biggin, a szövegírók vezetője. 85 ezer szónyi beszéd jelenik meg a játékban, s ennek célja a program reaktívabbá tétele. – Jóslás-jellegű, előremutató szövegeket is be akartunk építeni – folytatja Neil. – Például ilyesmik is elhangzanak: 'McManaman fut el a jobb szélen, vajon be tud adni az alapvonalról?', és ez tovább növeli a játék izgalmait. Az sem utolsó szempont, hogy a beszéd révén az olyanok is sokat megtudhatnak a labdarúgásról, akik eddig esetleg nem voltak annyira otthon benne. Ez tulajdonképp egy játékon belüli oktatás.

„Elemezzük a pályán folyó játékot és az egyes játékosok teljesítményét – mondja Michael Gordon, az MI audió specialista. – Előfordulhatnak olyan esetek, amikor egy játékos 50-szer próbál kapura lőni, de a befejezés gyenge; ilyenkor mi is kommentáljuk a teljesítményét." Általában mindez egy-két csípős megjegyzést jelent a szakkommentátorok részéről, akik szerepébe John Motson mellett idén Mark Lawrenson és Gary Lineker bújik.

„Keményen dolgoztunk, hogy jó szövegkönyvet hozzunk össze – mondja Neil. – Amennyire tudom, egy konkurensünk sem dolgozott ennyit ezen."

A játék adatmennyisége sem hagy maga után kívánnivalót – a több mint 450 csapat legtöbbünk számára bőven elég. A játék készítőinek szimpatikus vonása, hogy nem csak a *FIFA*, hanem a labdarúgás lelkes rajongói is. Ez a játék szempontjából pozitív vonás, hiszen – mint a PSM próbajátéka is bizonyította – a srácok megpróbálják a lehető legjobban visszaadni a futballpályák légkörét.

Az EA Sports mottója a *FIFA 2000*-re nagyon igaz: ha valami a játék része, akkor az a játékban is benne lesz.

1

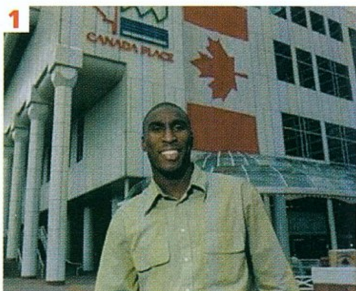

[1] Mindig rossz vége van, ha vitába szállunk a bíróval. [2–4] Bár egyszerre csak egy játékost irányíthatunk, a többiek is mintha a meccsre gondolnának. Nézd, ahogy a játékosok a pályán helyezkednek.

2


4


3


A JÁTÉK ADATMENNYISÉGE SEM HAGY MAGA UTÁN KÍVÁNNIVALÓT – A TÖBB MINT 450 CSAPAT LEGTÖBBÜNK SZÁMÁRA BŐVEN ELÉG.

1


2


3


4


[1–3] Sol Campbell a megszokottól eltérő körülmények között.
[4] Fejelési gyakorlat.

Lehet, hogy lemaradtál róla?

MÉG BEPÓTOLHATOD!











MEGRENDELHETŐ KÖZVETLENÜL A KIADÓTÓL 1 790 Ft ÁRON!

Computer Média Kiadói Kft.
1033 Bp., Óbudai-sziget 131. 1/14.
Telefon: (1) 467-6720
Tel./Fax: (1) 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

PSM RATING

10	A *PSM* csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.	4	Átlag alatti. Súlyos játszhatósági gondokkal küzd.
9	Jó kis program – habozás nélkül ajánljuk	3	Elég pocsék. Legfeljebb kölcsönözni érdemes.
8	Nagyon-nagyon jó. A gy?jeményedbe való.	2	A t?rhetőség határa. Technikailag gyatra, rosszul szerkesztett, hamar megunod.
7	Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.	1	Úgy ahogy van, pocsék. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.
6	„Mit akarhattak?" Játszható, de döcögős.	0	CD formájú söralátét. Annak is gusztustalan.
5	Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...	StarPlay	Különlegesen jó, ezt meg kell venned. StarPlay logot érdemel.

Hanyast kapjon, he? Mi a csudának használják a 100-as skálát a videojáték iparban, mikor a százalékokkal folyton csak baj van? Törheti a fejét az ember, hogy hány százalékos az értékelendő darab, s bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégiscsak kibök egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a Final Fantasy VII-nek és a Tekken 3-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes megvenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alaposság érzetét kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%-os, elképzeljük a kritikust egy hangszigetelt laborban üldögélve, egy 300-as kérdőív kitöltése után, bonyolult matematikai képletet alkalmazva hozza meg a döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem is akar annak látszani. De legalább nem gyötör a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

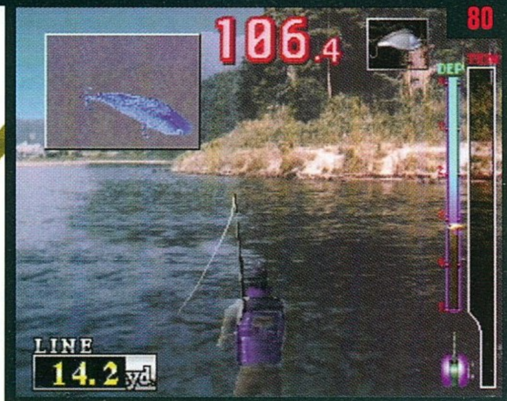
A mi módszerünk egyszer? és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet velünk, ha megveszed a játékot, rájössz, hogy talán mégis igazunk volt.

Próbajáték

KRITIKÁK


62


66



80



[1–4] Humán ellenfelet sohasem lehet a játékban legyőzni, de a mesterséges intelligenciájú ellenség is érti a dolgát. [5–8] Ahogy egyre nagyobb és több fegyverünk lesz, úgy az ellenfelünknek is. [9] A kettes számú játékos kamikaze rohamot indít.

Quake II

Társaságot kedvelő játékosok vigyázat! A PlayStationt olyan többszemélyes játék tisztelte meg, ami a lehető LEGVESZÉLYESEBB a barátságra...

Az interneten még mindig az egyik legnépszerűbb többszemélyes játék a *Quake II*, melyet minden idők legjobbjaként harangoztak be, PC-re írt változatának megjelenésekor. Most végre kedvenc PlayStationünkön is kipróbálhatjuk, magas telefonszámlák és az elmaradhatatlan telepítési problémák nélkül. Az egyszemélyes játékmódú kalandban egy űrkatona szerepében küldenek el egy idegen bolygóra, hogy ott megküzdjünk a Stroggokkal, akik a kíméletlen Mingek után az emberiség legnagyobb ellenségei. Miután egyszemélyes űrhajónkkal kényszerleszállást hajtottunk végre az idegen bolygón, utunk az ellenséges bázisra vezet, egy egyszerű blasterrel felfegyverkezve, amit – ha szerencsések vagyunk –, Dual Shock



MIUTÁN EGYSZEMÉLYES ŰRHAJÓNKKAL KÉNYSZERLESZÁLLÁST HAJTOTTUNK VÉGRE AZ IDEGEN BOLYGÓN, UTUNK AZ ELLENSÉGES BÁZISRA VEZET.

vezérlővel irányíthatunk. Régebben a PlayStationön játszható, szubjektív nézőpontú lövöldözős játékok egérrel való irányíthatósága – PC-s társaival egyetemben –, kudarcba fulladt, mert az egeres irányítás joypaden történő megvalósítása túl nehéz feladat volt. A *Quake II*-nél azonban nem ez a helyzet.

Amellett, hogy egyszerre használhatjuk a joypadet és az egeret – ami meglepően jól működik –, sok analóg vezérlőt is



[1] Rakétavetők tíz lépésnyire.
[2] Vagy, ha így jobban tetszik, hiperrombolók.







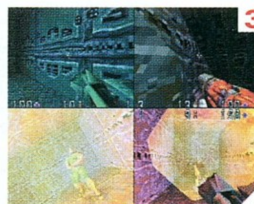






KIADÓ:	Activision	FEJLESZTŐ:	Hammerhead
MEGJELENÉS:	Október	KORHATÁR:	15 éven felülieknek
ÁR:	13 990	MŰFAJ:	Első személyű lövöldözős








[1- 2] Időnként nehéz kézben tartani a Dual Shockot. [3] [Ide írjunk be valami idétlen viccet a négyszemélyes játékról.] [4-6] A 100%-osan eredeti PlayStation lövések az igaziak!

csatlakoztathatunk, amelyek között biztosan megtaláljuk a számunkra legmegfelelőbbet. Messze a legjobbnak ígérkezik a teljes analóg vezérlő, melynek bal botkormányával mozgásunkat irányíthatjuk, a jobbal pedig körülnézhetünk és oldalra léphetünk. Akármelyik irányítási módszert is választjuk, eltart egy ideig, míg tökéletesen elsajátítjuk a kezelést, különösen a fölöttünk vagy alattunk lévő szörnyek célba vétele nehéz feladat. Ez a lehetőség a *Doom*-szerű játékokban még nem volt jelen.

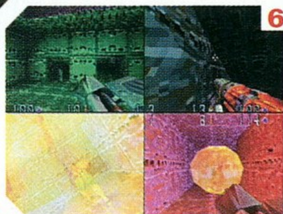
MIUTÁN ÖSSZEGYŰJTÖTTÜK A FEGYVERKOLLEKCIÓNKAT GYORSAN RÁJÖVÜNK ARRA, HOGY NEM MINDIG IGAZ A MINÉL NAGYOBB, ANNÁL JOBB ELVE.

A váll-gombokkal fegyverek között választhatunk, ugorhatunk és természetesen lövöldözhetünk, amit iszonyúan sokszor meg is fogunk tenni. A *PSM* melegen ajánlja, hogy gyorsan szerezzünk be egy analóg vezérlőt, ha esetleg nem lenne otthon. Nemcsak arról van szó, hogy a joypaddel a *Quake II* irányítását sokkal bonyolultabbnak fogjuk találni, hanem arról is, hogy kénytelenek leszünk mellőzni az egyébként igen jól kihasznált Dual Shock effekteket. **Minden fegyver hangjára máshogy vibrál a vezérlő, és a nagyobb ellenségek lépésének robaja már jóval megjelenésük előtt érezhető.**

Az öngyilkossággal lenne határos, ha egy szál blasterrel a kezünkben vennénk fel a harcot a Stroggokkal. Szerencsére tűzerőnk fokozására a fegyverek és muníciók nagy választékát találhatjuk itt-ott a földön heverve. Miután összegyűjtöttük fegyverkollekciónkat, nagy áldozatok árán rájövünk arra, hogy nem mindig igaz a „minél nagyobb, annál jobb" elve. Néhány nagyobb fegyverhez szűkös a muníció-utánpótlás, és a rakéták vagy gránátok zárt helyi használatával gyakran ugyanúgy megsebesülhetünk, mint célpontunk. Most talán azt gondoljuk magunkban, hogy majd józan ésszel fogunk mérlegelni, de a józan észről könnyű megfeledkezni, ha egy tankméretű Strogg, vagy az egyik ▶





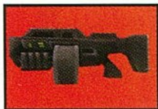





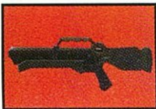
[1-2] Hát nem nagyszerű? [3-4] Nem választható fegyver. [5-6] Az esték szó szerint gyorsan röpülnek. [7] Akkor most nem szeretnél inni valamit?

HARDVER KÖVETELMÉNYEK

Semmi pánik, nem lesz szükséged 3D-s gyorsítókártyára vagy 16Mb RAM-ra, csak egy kicsit ismerni kell a PlayStation félelmetes fegyvertárát.



VADÁSZPUSKA
● pontok
Rövid távolságon belül komoly sérüléseket okoz
● pontok
Nagyobb távolságra nem nagyon hatásos



SZUPER VADÁSZPUSKA
● pontok
Rövid lőtávolon belül pusztító hatású
● pontok
Fájdalmasan lassú az újratöltés



GÉPFEGYVER
● pontok
Halálos gyorstüzelő képesség
● pontok
Nem mindig pontos



KÉZIGRÁNÁT
● pontok
Igazán komoly sebesüléseket lehet okozni vele
● pontok
Nem lehet messze eldobni



GOLYÓSZÓRÓ
● pontok
Foszlányokra lyuggatja az ellenséget
● pontok
Ügyelni kell a muníció-utánpótlásra



LÉZERPISZTOLY
● pontok
Egyetlen pontos lövéssel leteríthetjük ellenfelünket
● pontok
A lövedékek nyomvonala elárulja tartózkodási helyünket



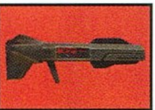
IONFEGYVER
● pontok
Erős robbanások
● pontok
Túl hosszú ideig tart a tüzelés



HIPER-ROMBOLÓ
● pontok
Gyorstüzelő képesség
● pontok
Túlságosan hajlamos a késlekedésre



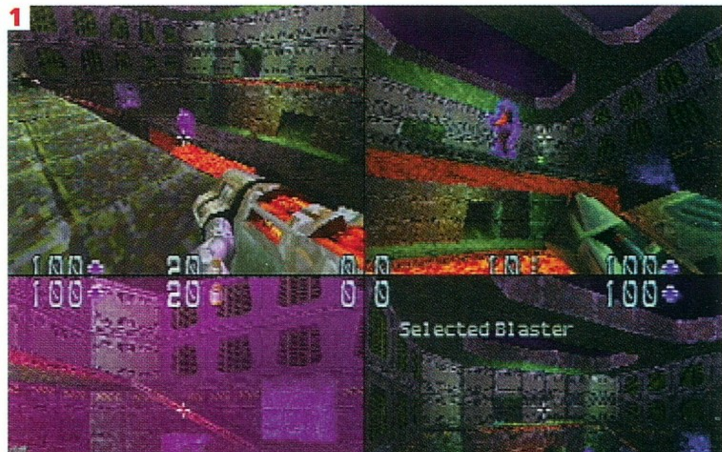
GRÁNÁTVETŐ
● pontok
Nagyobb hatótávolságot biztosít a gránátoknak
● pontok
Rossz célzás esetén visszapattan



RAKÉTAVETŐ
● pontok
Halálosan pontos és szórakoztató
● pontok
Lassú és könnyen ki lehet térni a lövedék útjából

▶ multiplayeres barátunk üldöz éppen. A játék előrehaladtával nemcsak hadi eszközeink ereje lesz egyre nagyobb, hanem az ellenség is egyre félelmetesebb, mivel ők is ugyanazokhoz a gyilkos játékokhoz jutnak hozzá, mint mi. Az első néhány pályán talán át tudunk jutni egy „üsd, vágd, nem apád" mentalitással és a szuper puskával, de aztán egyre inkább olyan taktikákat kell alkalmaznunk, mint a sarkok fedezékéből való tüzelés, vagy az ellenség megsemmisítése a falról lepattanó gránáttal. Még akkor is ér néhány meglepetés, ha már játszottunk a PC-s verzióval, mivel a fejlesztők néhány új, ugyancsak nagyon csúnya ellenséggel rukkoltak elő.

NEMCSAK A FEGYVERARZENÁLUNK LESZ EGYRE NAGYOBB, HANEM AZ ELLENSÉGET IS EGYRE NEHEZEBB LEGYŐZNI.







[1–2] Multi Tappel vagy anélkül, a *Quake II* meg fogja rengetni a játékvilágot. [3] A kétcsövűmből mindegyikőtöknek jut egy golyó!

Annak ellenére, hogy a játék pályái elég lineárisak, és a küldetés céljait tekintve meglehetősen egysíkúak, bőséges lehetőségünk kínálkozik a felderítésre is. Sőt, ha nem szakítunk időt arra, hogy felkutassuk a titkos helyeket, nem tudunk hozzájutni az új fegyverekhez és energiaforrásokhoz. Ha grafikai hibát vagy poligon szakadást vélnénk felfedezni, nyugodtan lőjünk rá, ugyanis a *Quake II*-ben nincsenek ilyen hibák, csak a titkos helyeket jelző, ügyesen elrejtett nyomravezető jelek. Ezeket a helyeket a fal lerombolásával tárhatjuk fel. A különböző szintek pályái hű másai a mamut nagyságú PC-s játszótereknek, az egyetlen figyelemreméltó különbség az a néhány plusz folyosó, melyeken áthaladva PlayStationünk betölti a pálya kiegészítő adatait.

Nem mintha a PlayStationön nem futnának rendesen ezeknek a hatalmas pályáknak a másolatai. Viszont ha jól megfi-







[1] Volt már olyan érzésed, hogy helyiek nem nagyon lelkesednek érted? [2] Igen. [3] Elég sokszor, ami azt illeti.

Quake II

gyeljük, vannak olyan pillanatok, mikor a távoli ellenség csak egy marék pixelnek tűnik. Kevésbé lelkiismeretes fejlesztők köddel teli 3D-s játékainál ritkán tapasztalunk hasonlót.

A Hammerheadnek még a többszemélyes játékban is sikerült elkerülnie a ködösítést, ráadásul úgy, hogy mind a négy játékos jóval az elfogadható képfrissítési sebesség fölött élvezheti a játék örömeit. A játékban pontosan 12 különlegesen tervezett pályát is találhatunk a halálos párviadalhoz, melyek

A NORMÁL DEATHMATCH SZABÁLYAI SZERINT TÁRSAINKKAL EGYÜTT IDE-ODA KELL ROHANGÁSZNUNK, HOGY EGY MEGHATÁROZOTT IDŐTARTAM ALATT MINÉL TÖBBSZÖR LEGYILKOLÁSSZUK EGYMÁST.

természetesen nem olyan látványorientáltak, mint az egyszemélyes játékmódú társaik, de kivétel nélkül mindegyik különböző stílusú, és egy kicsit más játékstílusnak kedvező küzdőtér. A hagyományos Deathmatch (halálos párviadal) szabályai szerint rajtunk kívül maximum három társunkkal futkározhatunk ide-oda, és gyilkolászhatjuk egymást egy meghatározott időtartam alatt. A győztes az, aki a legtöbb ellenfelet megsemmisítette (vagy a legtöbb sérülést okozta). Ezután jön a veszekedés kiöntözött sörrel és elhajított joypadekkel fűszerezve, míg valaki elő nem áll egy igen leleményes ötlettel, hogy elsimítsa az ellentéteket. „Játszunk még egy Deathmatch-et?"

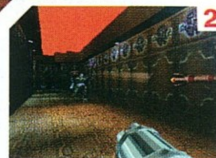
Abban a valószínűtlen esetben, ha a társainkkal folytatott totális háborút megunnánk, két másik többszemélyes játékmód áll rendelkezésünkre. A Versus Mode-ban nagyjából ugyanezek a játékszabályok, de itt az életek száma van előre meghatározva, és nem a forduló hosszának időtartama. A Teamplayben négy játékos párban küzd egymás ellen, de hárman is játszhatunk egy ellen.

Ez a megoldás igen nagy hatással van a játékstílusunkra, ha sikeresek akarunk lenni, hiszen ilyenkor nem lövöldözhetünk mindenre, ami mozog. Tulajdonképpen a többszemélyes játékmód miatt olyan népszerű a *Quake II* a PC-n, és a Hammerhead figyelemre méltóan jól oldotta ezt meg a PlayStation tulajdonosoknak. Gyakorlatilag már semmi olyat nem tudtak volna hozzátenni a *Quake II*-höz, amitől az jobb lett volna.

Grafikailag minden más lövöldözős játékot maga mögé utasít: a megközelített textúrán nem látható torzulás, és a hanghatások tökéletesen illeszkednek a vizuális élményhez. A *Quake II* egyike minden idők legjobb játékainak, és nélkülözhetetlen darabja a PlayStation tulajdonosok kollekciójának. Szerezzük meg, mielőtt ő szerez meg minket...

Justin Calvert 



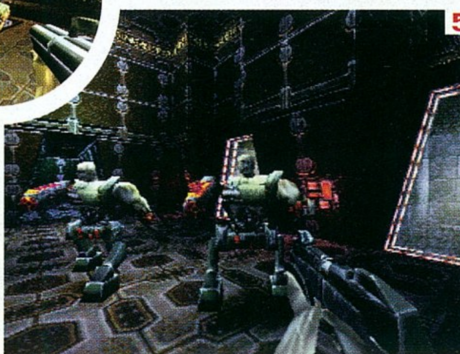


[1] Mit nem adnék egy... [2] golyószóróért.











[1] Sohasem gondoltam volna, hogy egy gépfegyver nem lesz elég céljaim megvalósításához. [2] Ül, fekszik, hozd vissza... légy szíves, foglald el magad valami mással, és ne engem rohamoz állandóan. [3] A hiperromboló tömegoszlatáskor lendül igazán formába. [4-5] Úgy néz ki, hogy hősünk nehéz időszakot fog átélni.

Még ilyet...

Quake II	10/10	*PSM05*
Final Doom	9/10	
Doom	9/10	
Duke Nukem	8/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

- GRAFIKA: **Olyan gyönyörű és veszélyes, mint egy szép szőke istennő** 9
- JÁTSZHATÓSÁG: **Hála Istennek, hogy ilyen fegyverekre nem lehet fegyvertartási engedélyt szerezni** 10
- ÉLETTARTAM: **Barátokkal és Multi Tappel végtelen** 10

Ezt a játékot nem a PlayStationre szánták, ezért számunkra tökéletes rejtély, hogy a Hammerheadnek hogyan sikerült mégis átírnia. Meghajolunk a PlayStation új istenei előtt...

10 A TÍZBŐL






A *FFVIII* három központi szereplője – Squall [1], Rinoa [2], és Seifer [3] – gyönyörűen renderelt módon. Hmmm, csinos...

Final Fantasy VIII

Két évvel az **észbontó** *Final Fantasy VII* után a Square folytatja a sorozatot, amely **átalakította a PlayStation játékokat.**





Hogy a Square hogyan csinálta, azt senki sem tudja, de a *FFVIII*-at figyelve a *FFVII* gyenge próbálkozásnak tűnik. Megragad a nyakadnál fogva, és egy új és csodálatos világba repít: a nyolcadik részben Squall Lionheart, egy kemény katonai akadémia fiatal tanulójának szerepébe kerülsz.

A történet ott kezdődik, hogy Squall és ős-riválisa, Seifer megpróbálnak bekerülni az elit SeeD egységbe, ami egy zsoldoshadsereg, és az akadémia fő bevételi forrása. Ez csak a kezdete annak a hatalmas kalandjátéknak, amely hetekre – ha nem hónapokra – odaszögez majd a PS-öd mellé. **Az első, ami feltűnik, a grafika. Az introtól leesik az állad, de ami utána következik, felülmúlja minden elképzelésedet.** A játék a nagyrészt előre elkészített háttérképek és a végletekig kidolgozott poligon-szereplők kombinációjával dolgozik, akár a *FFVII*, de most a Square igencsak belehúzott. Elképesztően néz ki.



A játék több száz helyszínének mindegyike egy kis mestermű, stílusos és hangulatos, emellett részletekben gazdag. Sőt, a hátterek nagy részében animációk, nézet-torzítások, parallax (többrétegű) scrollozás is szerepelnek. A *FFVII* képregényszerű, szuper-deformált karaktereit most valósághűen

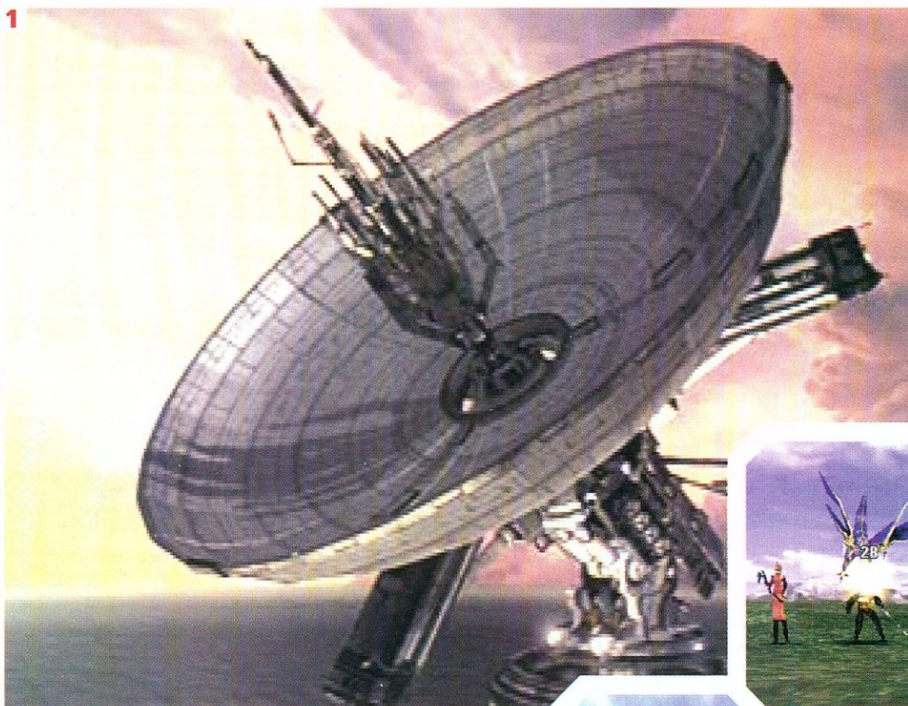
A JÁTÉK TÖBB SZÁZ HELYSZÍNÉNEK MINDEGYIKE EGY KIS MESTERMŰ, STÍLUSOS ÉS HANGULATOS, EMELLETT RÉSZLETEKBEN GAZDAG.





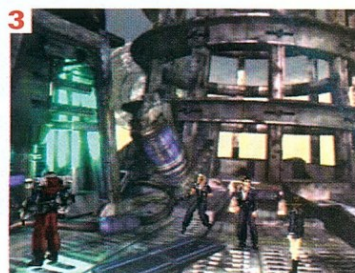


■KIADÓ:	SCEE	■FEJLESZTŐ:	Squaresoft
■MEGJELENÉS:	Október	■KORHATÁR:	Nincs
■ÁR:	14 990.–	■MŰFAJ:	RPG























[1-3] A *FFVII*-től különbözően a *FFVIII*-ban minden egyes harcnak megvan a maga helye, amely a statikus háttereken és a videó-jeleneteken alapul. [4] Még az „általános" harc-színterek is hihetetlenül részletesek. [5] Néhány részben még az animált hátterek és poligonkarakterek lélegzetelállító kombinációja is szerepel. [6-11] Ha úgy gondoltad, hogy a *FFVII* harc-színterei jók, a *FFVIII*-tól lehidalsz. Minden finomabban kidolgozott, jobban animált, egyszerűen fantasztikus.





[1] Az időzítéses részek elég gyakoriak, nagyban növelve ezzel a feszültséget.
[2] Azt, hogy Laguna és barátai pontosan hogyan illeszkednek a történetbe, beletelik egy kis időbe kitalálni.

arányos szereplők váltották fel, akik olyanok, és úgy mozognak, mint egy igazi ember.

A fő karaktereknek még méretezhető ruhatáruk is van, és a játék különböző szakaszaiban megjelenést váltanak.

A gyönyörű külső mellett az új stílus egységességet is hozott: a szereplők ugyanúgy néznek ki a kaland-, a harci-, és a videó-részekben. Ez nemcsak szebb, de segít felismerni a szereplőket, és életszerűbbé teszi őket.

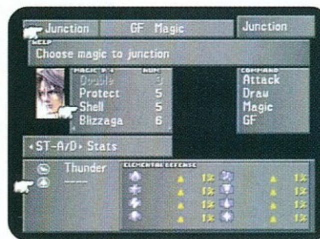
Külön említést kell tenni a számos bejátszásról. Ahelyett, hogy szaggatottá tennék a játékmenetet, a legtöbbjük észrevehetetlenül be van ágyazva, így sokszor szinte lehetetlen észrevenni, hol végződik a játék, és hol kezdődik a videó-jelenet; az összhatás felülmúlhatatlan. De a *FFVIII* grafikája csak hab a tortán. A külső mögé pillantva ott a lenyűgöző játékmenet és történet tökéletes kombinációja.

A *FFVIII* játékrendszere bonyolultabb, de egyben sokkal rugalmasabb is. A komoly RPG rajongókat hetekre rabul ejti majd, lehetővé téve a karakter minden egyes képességének szinte végletekig történő kiaknázását. Ha azonban ez nem a te pályád, lehetőséged nyílik rá, hogy az állapotképernyőkre és menükre való órákig tartó koncentrálás helyett belevethesd magad az akcióba. A játékrendszer szíve az Őrző Erők (Guardian Forces) és a varázslat (részletesebben a bekeretezett hasábokon), ezek lehetővé teszik, hogy a karakter teljesítményének minden apró részletét egyénileg lehessen beállítani. Szinte mindent lehet módosítani vagy fejleszteni, attól kezdve, hogy a szereplők milyen parancsokat használjanak harc közben, egészen a tulajdonságaikig.

Másrészt, a fegyverek hatalmas arzenálja, amely a legtöbb RPG-t túlbonyolítja, eltűnt, ehelyett minden szereplőnek csak egy fegyvere van, amely tár-

VARÁZSLATOK

Bár a FF-veteránoknak szinte az összes *FFVIII* varázslat ismerős lesz, jelentős különbségek vannak. A legfontosabb az, hogy a *FFVIII*-ban nincsenek varázspontok. A varázslatokat az ellenségektől vagy a helyszínekről lehet „elszívni", vagy az Őrző Erők (Guardian Force) képességgel lehet előhozni. Ha például kifogytál a tűzvarázslatokból, találnod kell egy olyan szörnyet, aki tűzvarázslatokkal rendelkezik, és csatában elszívod tőle, vagy az ŐE-t használod, hogy egy tárgyadat tűzvarázslattá alakítsd (feltéve, ha van megfelelő ŐE képességed, és a szükséges tárgyaid).
Bizonyos ŐE képességek lehetővé teszik, hogy a varázserőt átirányíthasd a képességeidhez, növelve azokat.





A GYÖNYÖRŰ KÜLSŐ MELLETT AZ ÚJ STÍLUS EGYSÉGESSÉGET IS HOZOTT A LÁTVÁNYBA, AMI EDDIG HIÁNYZOTT.







[1-3] Ahogy az idézések a *FFVII*-ben, itt az Őrző Erők támadása az egyik legnagyobb látványelem.

PÓKERARCOK

A *FFVII* hatalmas al-játék tárházával szemben a *FFVIII*-ban csak egy ilyen található – egy kártyajáték. Mindegyik kártyán négy szám szerepel – minden oldalán egy. A játékosok kiválasztanak öt kártyát a sajátjaik közül, és felváltva pakolják le azokat. Ha leteszel egy kártyát egy olyan mellé, amelyiknek az értéke alacsonyabb a tiednél, az a kártya átveszi a te színedet. Amikor mind a kilenc hely betelt, a győztes (akinek a színe többször szerepel) elnyeri az ellenfél egy kártyáját. Őrző Erőt is felhasználhatsz szörnyek kártyává változtatására, illetve néha ellenfelek legyőzéséért is kaphatsz lapokat. Egy másik ŐE képesség lehetővé teszi, hogy kártyákat tárggyá változtass, amelyek gyakran egyedi bónuszokat adnak, vagy a fegyvereidet fejlesztik.





Final Fantasy VIII

TÜNDÉRSZÖRNYEK?

A ***FFVIII*** **új rendszerének lelke az Őrző Erők (Guardian Forces) – hatalmas mágikus lények, akik a karaktereidet szolgálják, és azok a képességeik nagy részét is nekik köszönhetik. Mindegyik ŐE egyedi képességekkel bír, és magadhoz láncolva őket ezeket a képességeket te is használhatod. Néhány ŐE képesség karakter-bónuszokat ad (pl. növeli a HP-t), vagy az egész csapatot dobja fel (pl. csökkentve a szörnyek számát), vagy esetleg tárgyakat alakíthatsz át varázslattá. Mindegyik ŐE megidézhető harc közben is, az őt „birtokló" karakter által. Az ŐE-től függően erős mágikus támadást hajthatsz végre ellenfeleiden, vagy gyógyulhat a csapatod is.**












gyak felszedésével, és boltokba való elszállításával fejleszthető, a játék irdatlan méretű világában. Ehhez hasonlóan a *FFVIII*-ban páncél sincsen. A karakterek egyre keményebbek lesznek, ahogy fejlődnek, és te is állíthatod fizikai- és varázslat-ellenálló képességeiket, de ez minden. Az eredmény az, hogy a pénz – amely szinte minden RPG rákfenéje – jelentősége csökken. A csapatod állandó fizetést kap, ami a SeeD-ben elért rangodon alapszik, és amiből felszerelést vásárolhatsz (pl. gyógyitalokat), de nem lehet növelni a leméárolt szörnyektől elvett zsákmánnyal.

Az egyes játékelemek hangsúlyainak áthelyeződése együtt jár a történet változásával is. A *FFVIII* kevesebb szereplővel dolgozik, és ezek motivációira, számításaira, reményeire, félelmeire koncentrál. Ez különleges – és érett – dolog egy videójátékban. Tényleg feltárul előtted a szereplők kapcsolata egymással, akár egy jó filmben vagy könyvben, és azon kapod magad, hogy érdekel, mi történik velük. A főcselekmény talán még magával ragadóbb, mint a *FFVII*-ben; azonban ezt a tökéletes tempójú és mesterien kidolgozott történetet inkább a szereplők mozgatják, mintsem az őket körülvevő események. Elképesztő ötlet, és új etalon a videójátékok történet-előadásában.

A lenyűgöző grafikának, a rugalmas és élvezetes játékrendszernek, és a magával ragadó történetnek köszönhetően a *FFVIII* nem kevesebb, mint mestermű. Ennek ellenére vannak apróbb hibái. A játékrendszer összetettsége folytán könnyebben tanulható tapasztalt RPG-sek, mint kezdők számára – bár azoknak, akik a *FFVII*-tel játszottak, aligha jelent majd gondot néhány órányi játék után. A varázslat-rendszernek is megvannak a maga gyengéi – elég türelemmel egyszerű dolog összegyűjteni az alapvetőbb varázslatokat, de mivel az erőteljesebb mágia csak a főszörnyektől vagy izmosabb ellenfelektől szerezhető be, ezekért meg kell szenvedni. Tulajdonképpen a Square figyelmet fordított a *FFVII* egy nagyobb hiányosságának kiküszöbölésére is: túlzottan könnyű volt. A *FFVIII* jóval ravaszabb, és még az RPG-veteránok is gyakran leshetik majd a Game Over-képernyőt, legalábbis addig, amíg hozzá nem szoknak a játékrendszer sajátosságaihoz. Nem *annyira* nehéz, de legalább kihívást jelent.

Bár nem kevesebb, mint 4 CD-nyi helyet foglal el, a végén csodálkozni fogsz, hogy gyűrtek bele ennyi mindent. Hogy a legtöbbet kihozd a *FFVIII*-ból, sok időbe és energiába kerül majd, de bolond, aki kihagyja. A Square nem csak megismételte a megismételhetetlent – jobbat alkotott.

Andy Butcher 






1 

2 

3 

(1) A Scan (letapogatás) varázslattal információt nyersz ellenfeled szintjéről, képességeiről, különleges gyengeségeiről – csupa hasznos dolog... (2) Néhány főszörny rafkósabb, mint amilyennek látszik. (3) Még a térkép nézet is imádnivaló.

Még ilyet...

Final Fantasy VIII	10/10	PSM05
Final Fantasy VII	10/10	
Wild ARMs	9/10	
Alundra	9/10	
Suikoden	7/10	
Monsterseed	6/10	PSM03

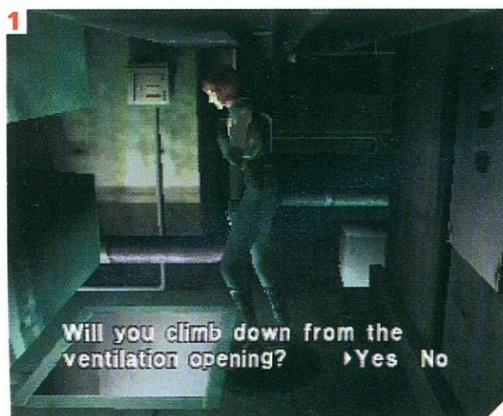
ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

GRAFIKA:	Végig döbbenetes – nem hiszel majd a szemednek	10
JÁTSZHATÓSÁG:	Rugalmas rendszer, szövevényes történettel	9
ÉLETTARTAM:	A legnagyobb játék, amivel valaha játszhattál	10

A FF sorozat leglenyűgözőbb és leghatalmasabb tagja – így az egyik legjobb PS játék is.

10 A TÍZBŐL





[1] A kérdés, amely az idők kezdete óta megtévesztette az emberiséget. [2] A dinók közül néhányan alig méltóak a figyelmedre. [3] Csőben könnyen lelőheted a dinoszauruszt. [4] Semmi formalitás elektromos ajtókon kívül...





Dino Crisis

A játék, aminek a *Jurassic Park* a nyomába sem léphet, és amilyen a *Resident Evil* lenne, ha a zombiknak zöld pikkelyük, hüllő-állkapcsuk és ostor alakú farkuk volna...





Az első találkozás a *Resident Evil*-lel annak idején sokkolt és felzaklatott bennünket. Semmihez sem volt hasonlítható, ami addig feltűnt a piacon, de a ragyogó kritikák ellenére a játékosok kezdetben bizonytalankodtak. Filmszerűségével, kábító, de egyúttal rettentő hatásával végül is az egész világon rabul ejtette a szíveket és meghódította a fortélyos agyakat.

Az alkotó, Shinji Mikami (aki a túlélős horror műfajának szellemi atyja, és félhalott szörnyeivel már annyiszor elrémisztett bennünket) most figyelmét a bár már kihalt, de sokkal vérengzőbb fajra fordítja. **Nem járnánk messze az igazságtól, ha azt állítanánk, hogy a *Dino Crisis* a *Resident Evil* hüllős változata, azonban ha így tennénk, ezzel Mikami szannak és csapatának, a Capcomnak a munkáját becsülnénk le.**



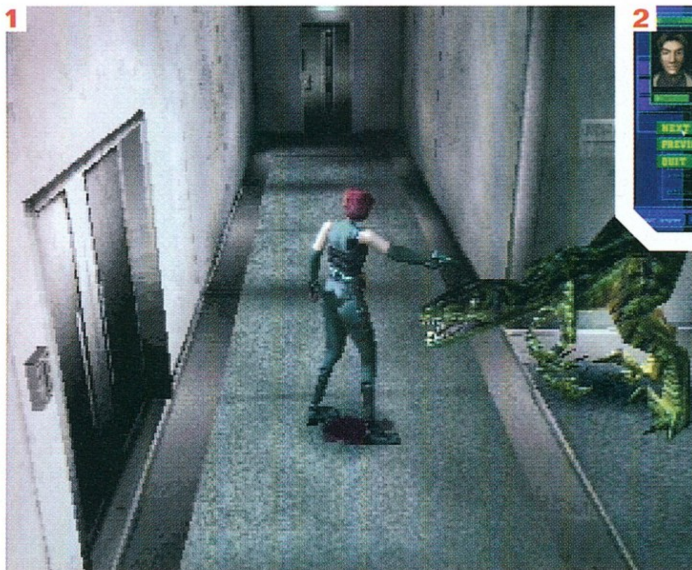
Ahogy azt már a legjobb szörnyfilmekben is megszokhattuk, kezdetben a kérdéses vadállatok csak néhány futó pillantás erejéig tűnnek fel. Az egyébként nagyszerű bevezető rész még nem







■KIADÓ:	Virgin Interactive	■FEJLESZTŐ:	Capcom
■MEGJELENÉS:	Október	■KORHATÁR:	15 éven felülieknek
■ÁR:	13 990.–	■MŰFAJ:	Túlélő horror



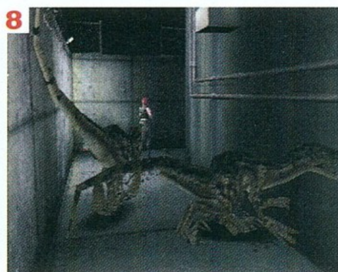
















[1] Semmi keresnivalójuk sincs itt a banditáknak. [2–4] A kutatás és lopás legalább olyan fontos, mint valaha volt. [5] Többé nem fogod kigúnyolni Barney-t. [6–7] Egy raptor elleni viadal után hősnőnk megpihen. [8–10] Két fej veszélyesebb, mint egy.



sokat árul el róluk: a lerombolt kerítések és megcsonkított testek felfedezése után kezdődhetnek első összecsapásaid az óriásgyíkokkal. A *Resident Evil*-hez hasonlóan itt is elkerülhetetlenül szembe kell nézned azzal, hogy csapatod a szétválás mellett fog dönteni, aminek egyenes következményeként egyedül kell felvenned a harcot a hüllőkkel egy általuk uralt szigeten. Szép kis kezdet, nemde? Ráadásul ekkor még csak egy pisztoly a fegyvered, szerencsés esetben arra elegendő lőszerrel, hogy két vagy három velociraptort megölj. **Mivel szeretik a teret és a zavartalan nyugalmat, hál' Istennek, a dinók maximum kettes-hármas csoportokban kószálnak a szigeten.** Inkább maguknak valóak (ellentétben a *Resi Evil* zombijaival), így a lőszerutánpótlás nem lehet probléma, ha az elpusztításukról van szó.



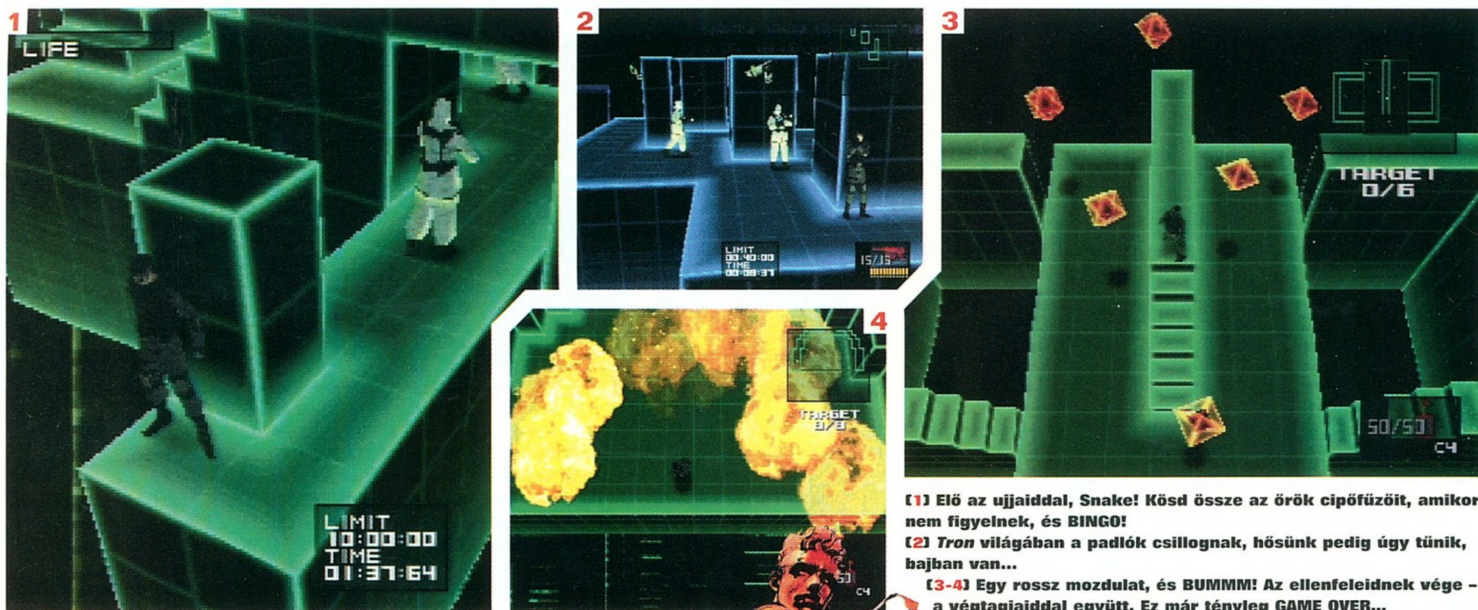
Néhányukat azonban feltétlenül meg kell ölnöd. Nincs annál rémisztőbb, mikor a vérszomjas és éhes fenevadak a hátad mögött lihegnek (alig néhány pillanattal azután, hogy beléptél az egyébként félreismerhetetlenül *Resi*-s környezetbe nyíló ajtón), elzárva az összes egérutat mögötted, miközben már a szemből jövő veszélyre kellene összpontosítanod.

Az efféle intelligencia magasan az agyhalott zombik fölé helyezi a dinoszauruszokat a videójátékok hierarchiájában. Ha fel akartál vágni a melletted ülő társad előtt, a *Resident Evil*-ben ezt könnyen megtehetted, mivel a legtöbb zombi lassan mozgó könnyű célpont volt, akiket elég egyszerűen leküzdhettél, ha volt elég lőszered. A raptorokat azonban nem ilyen fából faragták: ők a történelem előtti időkből származnak. Mozgásuk könnyed és elképesztően agresszív, még földön fekve, ólommal a testükben, halálukban is veszélyesek, ahogy dacolnak a végzetükkel. Ha mozdulatlan testük mellett nincs vér, hamar rájössz, hogy az alattomos bestiák csak tettetik a halált, készen arra, hogy foggal, körömmel vagy farokkal támadjanak. ▶

A RAPTOROK MOZGÁSA KÖNNYED ÉS ELKÉPESZTŐEN AGRESSZÍV. DACOLNAK VÉGZETÜKKEL...

Metal Gear Solid Special Missions

Snake visszatért – legalábbis majdnem. Légy üdvözölve a kúszás, orvlövészet, lövöldözés, és **igen... a lopakodás virtuális világában.**



[1] Elő az ujjaiddal, Snake! Kösd össze az örök cipőfűzőit, amikor nem figyelnek, és BINGO!
[2] *Tron* világában a padlók csillognak, hősünk pedig úgy tűnik, bajban van...
[3-4] Egy rossz mozdulat, és BUMMM! Az ellenfeleidnek vége – a végtagjaiddal együtt. Ez már tényleg GAME OVER...





A *MGS* elképesztő sikere ellenére (vagy tán éppen amiatt) a Konami nem sok újdonságot mutatott fel a folytatásban; félelemre azonban semmi ok! Van válasz a lopakodásra éhes játékosok kívánságára – és ez a válasz a *MGS Special Missions*.

Nem átdolgozott vagy felújított folytatásról van itt szó – hogy akkor miről? A *MGSSM* egy kiegészítés, kb. 300 új küldetéssel (kell hozzá az eredeti játék is, à la *GTA: London 1969*). Az összes feladat elég rövid, a legtöbb teljesítése alig telik egy percbe, és ahogy egyre többet teljesítesz, újabbakat kapsz – a menü-képernyőn egy kijelző mutatja, a játék hány százalékát teljesítetted eddig. Eleinte csak a fegyveres (Weapons) és lopakodós (Sneaking) küldetések közül választhatsz, mindkettő nagyon hasonlít az eredeti gyakorló módjára (VR Training Mode).

A HALADÓ KÜLDETÉSEK AZ EDDIGIEK ÁTALAKÍTOTT, KICSIT RAVASZABB PÁLYÁI, SEMMI SEM KÉSZÍTHET FEL AZONBAN A KÜLÖNLEGES MÓDRA.

A fegyveres szekcióban a nyolcfajta fegyver mindegyikének öt gyakorlópályát szenteltek; **a lopakodós feladatok két részre – fegyveres és fegyvertelen – oszthatók, itt őrök, kamerák és egyéb biztonsági berendezések sokaságát kell elkerülni.**



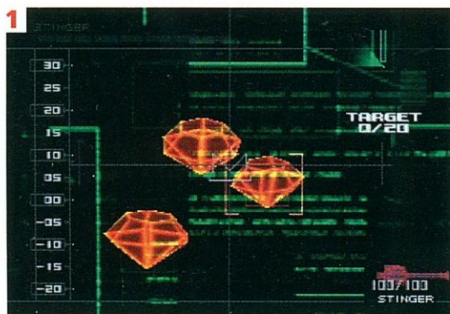
Az összes rész teljesítése után (természetesen) mindegyiken újra végig kell menni, csak időre (Time Attack), és ha elég fegyveres és lopakodós feladatot hajtottál végre így, a menü kibővül a haladó (Advanced) és a különleges (Special) módokkal. A haladó az eddigi küldetések átalakított, kicsit ravaszabb pályáit tartalmazza, semmi sem készíthet fel azonban a különleges módra. El lehet képzelni a *MGS* programozóinak



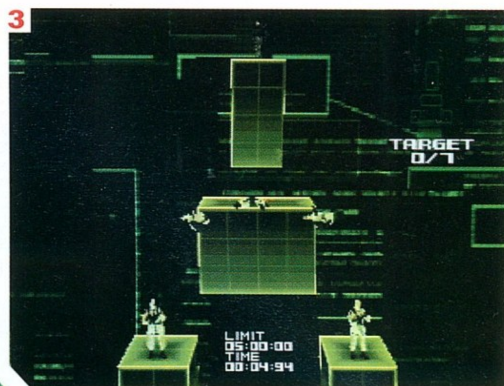




KIADÓ:	Konami	FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Október	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	Nincs adat	MŰFAJ:	Lopakodós

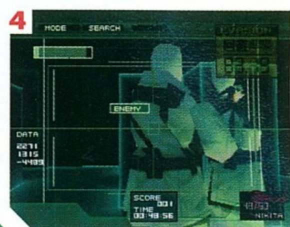
1


2


3


6


5


4


[1-2] Ha épp nem a fegyveresek vadásznak rád, nagy szögletes micsodákat kapsz az arcodba. [3-4] Az Escher szint lakóit láthatóan nem zavarja a gravitáció hiánya. [5] A Claymore küldetések unalmasak. [6] Nem rossz...

sajnálkozását, ahogy rengeteg agyafúrt ötletükből egyet sem valósíthattak meg – eddig... Most kiélheted legvadabb *MGS*-vágyaidat: Ninját irányíthatod, gyilkossági ügyeket oldhatsz meg, lefotózhatod Mei Linget, vagy ha ez túl nyugdíjasnak hangzik, nekiláthatsz az igazi Rambózásnak az egyperces támadásban (One Minute Attack).

A feladatok viszonylagos rövidsége ellenére, ahogy egyre beljebb ásod magad a *MGSSM*-be, rájössz, hogy komoly stratégiázásra van szükség; órákon át töprenghetsz azon, hogy oldjál meg egy bizonyos feladatot, csak hogy azután legyen egy boldog pillanatod... Szuper.

És, mivel nincs történet, az eredetit jellemző hosszas filmjelenetek hiányával a *Missions* 100%-a játékidő. Kinek kellene motiváció, mikor tíz másodperce van arra, hogy leakasszon egy tucatnyi őrt egy bazi nagy rakétavetővel? Itt nincs mellébeszélés... **Alighogy befejeztél egy küldetést, már jön is a következő; nincsenek Donald Anderson utasításai, Mei Ling hasznavehetetlen közmondásai – csak megszakítás nélküli Snakey-akciók.**



Másrészt szégyen, hogy nincs egy hosszabb küldetés sem – valami, amibe igazán beleáshatná magát az ember. Egyik pálya sem kapcsolódik a következőhöz, így a játék néha meglehetősen összefüggéstelennek tűnhet; ez az aspektusa sehol sincs az eredetihez képest. A játékos nem érzi majd szükségét, hogy egy nekifutásra befejezze a feladatokat, hogy rájöhessen, mi a következő. A fegyveres küldetések nagy része nagyon hasonló, és a mennyiségük ellenére hiányzik belőlük a változatosság.

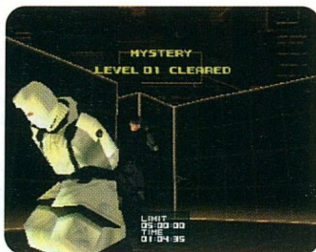
Annyi azonban biztos, hogy végig akarod majd vinni, ha a pontszámod közelít a varázslatos 100%-hoz. A kiegészítő nem sok újat nyújt, de nagyon jól játszható, és hatalmas ötletek szerepelnek benne. És ha az eredeti tetszett (márpedig kinek nem?!), akkor a *Special Missions* igazán megéri az árát. Na akkor hol is az a *MGS2*?...

Oliver Hurley 

COLUMBO IRIGYKEDHET

A játék talán legfurcsább részei a nyomozós küldetések. Egy hullával a lábadnál kezdesz, és következtetések – vagy a puszta szerencse – segítségével rá kell jönnöd, ki a gyilkos. Eleinte a feladatok logikája még egyszerű, de utána már nagy mennyiségű agymunka vár rád...





Még ilyet...

Metal Gear Solid	10/10	
MGS Special Missions	8/10	PSM05
Syphon Filter	8/10	PSM01
Tenchu	7/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

GRAFIKA:	Fincsi, bár a VR környezet ugyanolyan, mint az eredetiben	7
JÁTSZHATÓSÁG:	Folyamatos, szórakoztató, még ha nem is olyan változatos	8
ÉLETTARTAM:	Nem tart életed végéig	8

Hiányzik belőle a *MGS* eredetisége, de ezt küldetések tárházával pótolja. Ha még több lopakodósdira vágysz, nem fogsz csalódni.

8 A TÍZBŐL

MAX. 4 JÁTÉKOS | MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ | D-SHOCK/ANALOG VEZÉRLŐVEL JÁTSZHATÓ

KIADÓ:	Electronic Arts	FEJLESZTŐ:	In-House
MEGJELENÉS:	Szeptember	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990	MŰFAJ:	Hósikló-verseny








[1] Minden versenyzőnek más az erőssége. [2] Fejleszd fel a szánt, hogy megfeleljen a vezetési stílusodnak. [3] Rengeteg nagy ugrás, amelyet jól kell kiszámítani. [4] A jég sajnos csúszik... [5] Hárman a nagy üldözésben.

Sled Storm

„Száguldás a havon / **repesztek vagy százzal...**" Dalszövegnek kiváló lenne, de **hogy hangzik motorosszán-versenyhez?**

A 007-es különleges ügynök visszanéz. A rosszfiúk szétlőtték a sílécét és síbotjait, gyakorlatilag a cipőjén siklik lefele. De várjunk csak! Az egyik Rossz Ember arrafelé halad hósiklóján! Egy ruhacserével és egy halott rosszfiúval később vagyunk, és itt az idő egy motorosszán-üldözéses jelenetre, a főszerepben egy dublőrrel, aki Bondon kívül mindenkire hasonlít. A *Sled Storm*-ban ilyen menekülési lehetőség nincs. Egy egyszerű választás előtt állsz: vagy az első helyen száguldasz, akár a szélvész, vagy félúton leölelsz egy kivilágítatlan fát.

Az EA legújabb versenyjátéka ugyanazért izgalmas, amiért a *Wip3out* vagy a *Colin MrRae Rally* – nagyon gyorsan kell végigmenni a pályákon, ahol a felszín szinte súrlódásmentes. Az előrelátás a lényeg; ha későn reagálsz, felkenődsz a sziklafalra, de ha már ugrás közben fordulsz, hogy bevedd a kanyart, tizedmásodperceket faraghatsz le köridődből. Az egyszemélyes *McRae*-vel ellentétben itt három vállalkozó szellemű versenyző is igyekszik lesegíteni a pályáról; no nem mintha sok segítség kéne, mert az első négy pálya könyörületessége után az ötödik maga a fagyott Pokol. Minden milliméterre szükséged lesz a hóval borított hajtűkanyarok, a jeges patakokon átvezető utak bevételéhez. Mint a motorversenyeknél, itt is látni, ahogy a versenyző bedől a kanyarokban – az animáció zseniális, ahogy a szán farol és pattog, felfedve a sítalpakat, vagy felpörgetve a motort.




[1] Minden egyes keréknyomot érezhetsz a Dual Shockkal. [2] Rosszul landolsz, és a hátsódból szeded majd elő a szán talpait...

A *Sled Storm*-ban több vonás van az autóversenyekből mint a snowboard-szimulátorokból: a körök megtétele – itt érdemes megkeresni a rövidebb útvonalakat – után fejleszthető a gép; minden versenyző más képességekkel rendelkezik, és ezek is javíthatók a megfelelő felszerelés megvételével. Lánctalpak, hogy jobban „tapadjon" a szán, gyors-váltók a lóerőszám növeléséhez – jól össze lehet rakni egy olyan gépet, amely megfelel a versenyző, illetve a pálya igényeinek.

Ez a játék elkényezteti a Dual Shock tulajdonosokat; minden kanyart bevehetsz, minden hófúváson áthajthatsz, megtervezve, hogy az ugrás után pontosan hova landoljanak a szántalpak. Mint annyi más havas játéknak, a *SS*-nak is van egy nagyobb hibája: nincs elég pálya, vagy elég okos MI-vel (mesterséges intelligenciával) rendelkező ellenfél, hogy ez lehessen a *Gran Turismo* jeges változata (még akkor sem, ha a többjátékos mód jelentősen növeli az élettartamát). Hiányzik a rámpa is, hogy ki lehessen próbálni a játékban használható trükköket – a nyulak elgázolása pedig nem nyújt olyan tartós élvezetet... Mégis, bár néhány szempontból lehetne jobb is, tagadhatatlan, hogy a *SS* nagyon élvezetes játék.

Pete Wilton



Még ilyet...

Sled Storm	8/10	PSM05
Cool Boarders 3	8/10	
Cool Boarders 2	8/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

GRAFIKA:	Briliáns animáció és effektek 8
JÁTSZHATÓSÁG:	Finomhangolt lesiklás 8
ÉLETTARTAM:	Nem elég nagy és nehéz 7

A *SS* az ugrások, trükkök és útlerövidítések kellemesen hűvös keveréke. Nincs benne mellébeszélés, és a játszhatósága kiváló.

8 A TÍZBŐL

KIADÓ:	SCEE	FEJLESZTŐ:	Psygnosis
MEGJELENÉS:	Már kapható	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	13 990.–	MŰFAJ:	Platformer



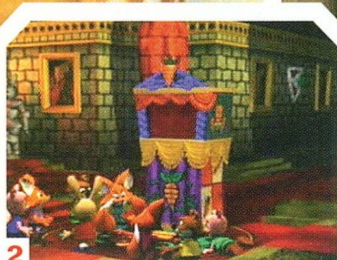
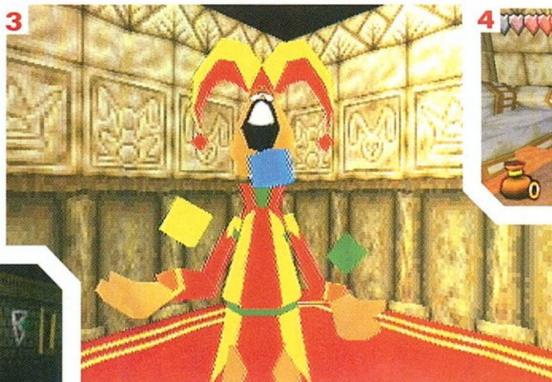




Kingsley's Adventure

A pimasz kis rókakölyök megmenti a gyümölcsvilágot?

1

2

3

4

5


[1] Hamarosan a leghíresebb róka lesz a Földön. Természetesen nem számítva Basil Brush-t. [2] Gyümölcskirályság alattvalói. [3-4] Állandó platform fejtörők. [5] Légy résen!

Nem volt mindig ilyen békés a gyümölcskirályság. Az álruhás, szakácsnak öltözött gonosz varázsló, Bad Custard ellopta a királynő varázskönyvét és a tönk szélére juttatta az országot. Minden remény veszni látszott egészen addig, míg egyszer csak a semmiből előbukkant a kicsiny, de lélekben erős hős – Kingsley, az elárvult kölyökróka. A *Kingsley's Adventure* aligha fogja elbűvölni a következő folytatást egyre türelmetlenebbül váró *Quake* rajongókat, de a platformer játékokat kedvelőknek biztosan tetszeni fog. **Eltérően a legtöbb, kölyköknek szánt platformerjátéktól, a *Kingsley's Adventure*-t gondosan tervezték, elkerülve ezáltal a túlzott leegyszerűsítést.** A szokatlan, furcsa kinézetű figurák olyan klasszikus rajzfilmek szereplőire emlékeztetnek, mint *Alice In Wonderland* vagy *Willy Fogg*, ezenkívül a tervezők most az egyszer egyedi szövésű cselekményt alkottak. A *Kingsley's Adventure*, amelyben a megalkuvó, gyáva alattvalókkal (akik egyébként bíznak a kis gézengúzban) gúnyosan beszélő piciny rókakölyök a hős, nosztalgiázó felnőttek számára is kellemes időtöltés lehet.

A *Kingsley's Adventure* tervezése kielégítően szellemes és ügyes. A platformer játékokra jellemzően, egy-egy homályos vagy teljesen logikátlan fejtörővel a folyamatosság itt is megtörik. A *Kingsley's Adventure* a műfaj olyan állandó elemeire épít, mint a kapcsolók, kulcsok és építőkockák, amelyekkel magasabb szinteket lehet bejárni, bár a gyakorlás itt sem kerülhető el. Kingsley-nek a szintelemeket és az egyszerű logikai fejtörőket egy bizonyos ponton meghatározott sorrendben kell megvilágítania, ami a *The Adventure Game* kellemes emlékeit idézi fel bennünk.



A számos hiba közül a Kingsley-t követő, külső kameraállás a legszembetűnőbb, amely részeg haver módjára dülöngél a főhős mögött. Mivel a szereplő mozgása is lassú, ezért lehetetlenné válik a mozgékony és gyors küzdelem. Amíg Kingsley-t egyenesben tudod tartani, a küzdelem egyszerű „védd magad és szúrj" feladat lesz még a hetedik szinten is. Nagyon könnyű játszani a játékot, annak ellenére, hogy mindegyik szinten találsz egy látszólag lehetetlen ugrást vagy manővert, amellyel rögtön az adott nehézségi fokozat mesterévé válhatsz. Ez meglehetősen lehangoló. Ennek ellenére, a fiatal és türelmes játékosok éppúgy megszerethetik Kingsley-t is, ahogyan Larát megszerették. Úgy tűnik, hogy a rókának is lesz még keresnivalója a platformerek világában...

Sam Richards 

Még ilyet...

Crash Bandicoot 3	9/10	
Croc 2	8/10	
Crash Bandicoot 2	8/10	
Kingsley's Adventure	6/10	PSM05
Bugs Bunny	5/10	PSM02

1


2


[1-2] Gyümölcskirályság királynője és bűbájának gonosz tolvaja.

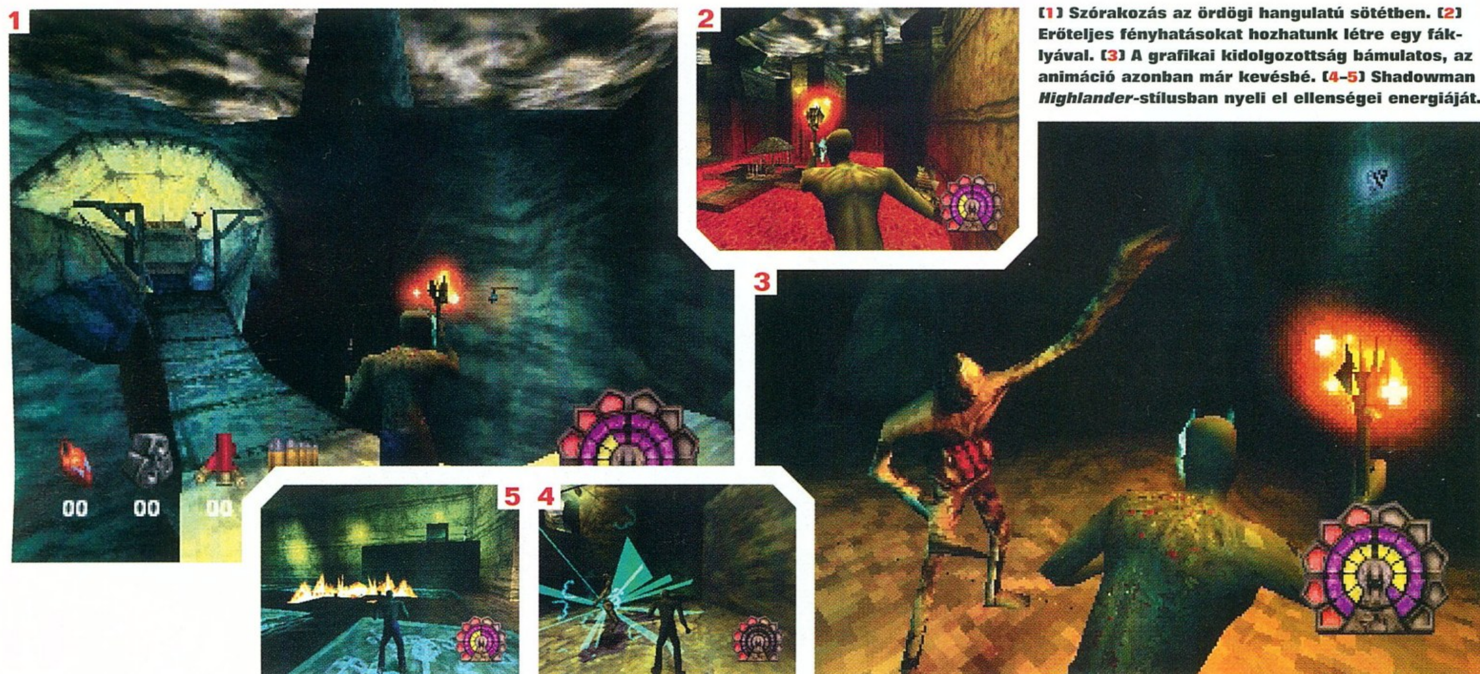
PlayStation Magazin 05

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Tiszta, éles körvonalú 3D-s rajz	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Általában megbízható, néha ügyetlen és nehézkes	6
ÉLETTARTAM:	Felnőttnek túl rövid, kölyöknek még megfelelő	5

Basil Brush óta Kingsley-é a legjobb rókaszerep. Jól felépített és bájos a cselekmény, de a megrögzött játékosok érdeklődésére nem számíthat.

6 A TÍZBŐL



[1] Szórakozás az ördögi hangulatú sötétben. [2] Erőteljes fényhatásokat hozhatunk létre egy fáklyával. [3] A grafikai kidolgozottság bámulatos, az animáció azonban már kevésbé. [4–5] Shadowman *Highlander*-stílusban nyeli el ellenségei energiáját.

Shadowman

Az elbeszélő nézőpontú kalandjáték morbid átalakításával az Acclaim a voodoo mitológiát ugrálós platform játékkal keresztezte...

Az Acclaim agyondicsért ugrálós játéka, a *Shadowman*, olyan területen vált sikeressé, ahol a legtöbb szuperhős játék kudarcot vallott. A pszichotikus stílusú, homályos tónusokat alkalmazó 3D-s kalandjáték a Valiant képregényen alapul, magába szívva annak sötét, pokolbéli hangulatát. A borongós barna színárnyalatok az uralkodóak. A *Shadowman*-ben egyedülálló módon két színhelyen játszódik a történet – a louisianai mocsárvilágban és a Sátán földjén –, a színek a nyomasztó drapp, földszínű és nyers palettáján mozognak. Ez azonban tökéletesen megfelel a történetnek, ami azzal kezdődik, hogy a túlvilági gyilkos szellemek iszonyú démoni inváziója fenyeget minden élő lelket. A *Shadowman* furcsa történeti alapja sokkal érdekesebb, mint Laráé, aki egy újabb egyiptomi sírban riszálja a fenekét. A mese főszereplője egy bizonyos Mike Leroi, aki angol irodalomból diplomázik, majd merénylő lesz. A való világban, melyet itt az élet földjének neveznek, Leroi egy New Orleans-i értelmiségi és tevékeny kalandor, aki falakat ugrik át, párkányokon lóg és ügyesen bánik a kézifegyverekkel. Ami azt illeti, egy tipikus 3D-s platform bajnok. De van egy sötétebb oldala is, egy rejtélyes második énje, melyhez nincs szüksége idétlen álarcra és testhezálló



[1–3] A kerítés mögötti menhelyen a leggonoszabb lelkek élnek.

sztreccs nadrágra. Leroinak ugyanis hatalmában áll átkelni a halál földjére, a halottak világába, mert az árnyak misztikus álarcát egy eksztázisba esett voodoo varázslónő a mellkasába ültette. Itt változik át csupaszmellű *Shadowman*-né, a halhatatlan zombi rabszolgaharcossá, aki a hatalom elképesztő tárházával rendelkezik, és olyasmivel a szemében, mint az autóknál a fényszóró.

Leroit az élet földjén korlátozza az emberi faj törékenysége és tökéletlensége: ha lezuhan egy szikláról, kitöri a nyakát, ha túl sokáig marad a víz alatt, megfullad. De a halál földjén ezek a fizikai törvények nem érvényesek *Shadowman*-re. Leroi itt nem halhat meg, mert már halott, következésképpen olyan magasról eshet le, amilyen magasról csak óhajt, és a lélegzetét is visszatarthatja az örökkévalóságig. Az élet földjén zajló kalandjai egy hagyományos platformjátéknak megfelelően bontakoznak ki. Átkutatja a déli mocsaras, párás területeket, hogy ott a Mario-csillag voodoo megfelelőjét, Cadeaux-t gyűjtsön. Életének fő célja megtalálni az emberi világot megtámadni szándékozó sötét lelkeket. Nem kis fel-

■KIADÓ:	**Acclaim**	■FEJLESZTŐ:	**Iguana**
■MEGJELENÉS:	**Szeptember**	■KORHATÁR:	**15 éven felülieknek**
■ÁR:	**13 990**	■MŰFAJ:	**3D-s kalandjáték**

[1] Hát nem vidám, derűs és ragyogó minden? [2] A halál földjén Shadowman halhatatlan harcossá válik. A helyiek is halálosan gyönyörűek. [3] Részben 3D-s rejtély, részben akció és kaland. [4] Az élők és a halottak világa között vándorol.









ÉLETÉNEK FŐ CÉLJA, HOGY FELKUTASSA AZ EMBERI VILÁGOT MEGTÁMADNI SZÁNDÉKOZÓ SÖTÉT LELKEKET.

adat, különösen mikor rájövünk, hogy hősünk csak a halál földjén lévő *Doom*-szerű, kietlen területen tudja kezelésbe venni őket. Azonban minél több lelket kutatunk fel és nyelünk el, annál előrébb tudunk jutni a játékban. A *Shadowman* cselekménye ügyesen váltakozik az élők birodalma és a pattanásos fejű, kék ajkúak földje között, míg a cselekmény fonalát a tipikus kalandjátékok kellékei (tárgyak és fegyverek gyűjtése, navigálás óriási 3D-s környezetekben) köré szövik. Ami a dolgokat még érdekesebbé, vagy kiábrándítóbbá teszi (nézőponttól függően), az az, hogy a *Shadowman* nem egysíkú, „hajtsd végre ezt, vagy azt a szintet" típusú kalandjáték. **A nyomasztó és rémisztő horroron nem csak egyetlen ösvényen kelhetünk át. Az egyik legnagyobb kihívás, amivel szembe kell néznünk, hogy kitaláljuk mi a teendőnk.** Ha tanácstalanok vagyunk, hogy hová menjünk, vagy mit csináljunk, nézzünk körül jól zord környezetünkben. A helyzet az, hogy Nettie, a voodoo varázslónő és a halál földjén lakó kalauzunk, Jaunty, a kígyó ég a vágytól, hogy segítsen a megoldásban. A kötetlen formájú struktúra eredményeként, *Shadowman* sokkal többet képvisel saját énünkből, mint azt várnánk. Ez nem az a könnyű fajsúlyú „húzd meg ezt a kart, nyisd ki azt az ajtót" típusú dolog. Míg a *Tomb Raider*-ben a joypad zsokéi Indiana Jane-nek érezhetik magukat, a *Shadowman* a *Se7en* sorozatgyilkosának gonoszsága és a *The X-Files* természetfölötti furcsaságainak elegye. Időt és türelmet igényel.



Itt mind a klasszikus nyomozás (megoldások kulcsa a voodoo kéziratokban és az FBI aktákban rejtve), mind a mindenkit kielégítő fegyveres harc (pisztolyok, MP-909 géppisztolyok és olyan voodoo fegyverek, mint a Marteau és a Calabash) elemei megtalálhatóak. A *Shadowman* egyaránt kedvez a módszeres kalandozóknak, és a lövöldözést kedvelőknek. A játék későbbi részében a mágikus tetoválások még nagyobb voodoo erővel ruházzák fel a hőst, míg más földről felszedett tárgyak segítségével tűzállóvá válik, képes a megolvadt lávában járni, és az ellenséges támadásokat védőpajzzsal elhárítani.

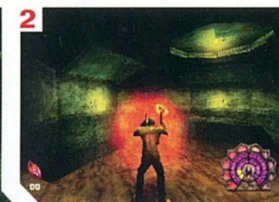
Bár a *Shadowman* óriási mozgásteret biztosít, hiányzik belőle a részletek kidolgozottsága és a gördülékeny animáció, ami mind a *Tomb Raider* sorozatra, mind a *Soul Reaver*-re jellemző volt. A grafika kicsit vaskosra, az animáció feszesre sikeredett, de ez az apró akadékoskodás nem veszi el a kedvet egy olyan játéktól, mely egyenesen az aligátoroktól hemzsegő mocsaras területekre, és a sorozatgyilkosok által uralt menhelyre visz minket, ahol a sötét lelkek egy megjósolt apokalipszis végrehajtását tervezgetik. A játék hangulata nemcsak, hogy jó, de óriási. A *Shadowman*-nek sikerült a hagyományos 3D-s kalandformátumból valami újat, érdekeset, csábítót és erőpróbát jelentőt kipréselni. Minél kevesebbet tudunk róla, annál jobb, mert a játék akkor élvezetes igazán, ha kevés előzetes ismeretekkel és kikapcsolt világítással fedezzük fel a *Shadowman* baljóslatú történetét, és éljük át a pixelek által keltett páni félelmet.

Dean Evans 

Még ilyet...

Tomb Raider 3	10/10
LOK: Soul Reaver	9/10
Shadowman	8/10 *PSM05*





[1-2] Ha a legsötétebb lelkek öltözőt akarnának csinálni nappalinkból, talán valami ilyesmivel állítanának be hozzánk.

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

■GRAFIKA: **Olyan, mintha a sátán újította volna fel az előszobánkat** *8*

■JÁTSZHATÓSÁG: **Nyomozás és lövöldözés vészjósló környezetben** *8*

■ÉLETTARTAM: **Nagy területeken több menekülési útvonal biztosítja, hogy nehezen győzzenek le** *8*

A rengeteg, remekül eltalált tulajdonsággal felruházott Shadowman magasan felülmúlja az átlagos 3D-s kalandjátékokat, és méltán lehet büszke a nagy erőpróbát jelentő pszicho-nyomozásra, mely szédületes hangulatot teremt.

8 A TÍZBŐL

MAX. 2 JÁTÉKOS | MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ | D-SHOCK/ANALOG VEZÉRLŐVEL JÁTSZHATÓ

KIADÓ:	Konami	FEJLESZTŐ:	In-house
MEGJELENÉS:	Október	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990	MŰFAJ:	horgászat szimulátor

Fisherman's Bait: A Bass Challenge

Csúszós, nedves hal. Bedobnál egyet a hordóba? Vagy jobban kedveled inkább egy digitális tó békéjét és nyugalmát...











[1] Nyugodtan ordíts szívből, amikor bedobod (a horgot). [2] A damil feszességét a jobboldali jelzőcsíkon ellenőrizheted. [3] Akkor leszel a legidegesebb, amikor szólnak, hogy dobd vissza a halat. [4] Jaj. Nem igazán. [5] Kifogtál egy sügért!

A Konami derék tagjai borzasztóan segítőkészek a *Fisherman's Bait*-et illetőleg. Ha szinte semmit nem tudsz a horgászat nevezetű szabadidőtöltésről, e játék kézikönyvéből mindent bepótolhatsz. Íme néhány sor a fent említett műből: „Horgász: az a személy, aki halászik." Vagy mit szólsz ahhoz, hogy „Zsombék: terület, amelyen kis fák és egyéb növények vannak a vízszint felett." Látod nem is kell vízivilág-szakértőnek lenned ahhoz, hogy játszhass...

Akkor talán néhány részlet. Hatféle hal van (eltekintve a speciális, „lopva ejtett" fajtától), amelyek 4 tóban, 15 helyszínen fickándoznak. A helyszín ábrázolások „fényképélességű"-ként való jellemzése pusztán a fejlesztők műve, ugyanis látványban a *Fisherman's Bait* a legnagyobb jóindulattal is csak kásásnak titulálható és nem éppen szemet gyönyörködtető.

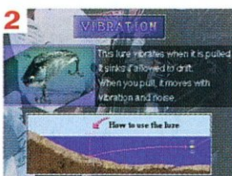
Azonban a horgászás nem csupán annyi, hogy felbukkansz egy horgászbottal. A *Fisherman's Bait* megköveteli, hogy gondosan válaszd ki a helyszínt, használd a megfelelő csalit (hét különböző lehetőség van) és precízen kattintsd be az orsót, amint harapnak a semmirekellők. Ekkor jön be a képbe a Dual Shock kontroller – hogy átélhess egy valódi horgászélményt.

Amint egy hal horogra kerül, a baloldali joystickkal mozgathatod a damilt jobbra-balra, míg a jobboldalival körözve csévélhetsz. Ez meglehetősen erőteljessé válhat, és ha a vibrálás megkezdődik, jobb ha tudod, hogy kisebbfajta harcba keveredtél. A fenébe is, ez jó móka, még ha nem is *Wip3out!*

A versenyek kb. egy órán át tartanak, és nyolc nehézségi szint van. Két-játékos, haltól-halig lehetőség is van, bár ez akár unalmassá is válhat, ha nem két hasonló képességű versenyző játszik. Csakúgy, mint maga a sportág, a *Fisherman's Bait* is csak némelyek számára lesz vonzó, mindenesetre arra jó, hogy elüss vele egy órát.

Steve Bradley







[1] Barátom, ott nem fogsz semmit. [2] Válassz csalit! [3] Ráharapott!

Még ilyet...

A *Fisherman's Bait: A Bass Challenge* megjelenésekor az egyetlen horgász-játék PlayStationre.

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:	Meglehetősen szerencsétlen	5
JÁTSZHATÓSÁG:	A Dual Shock jó	7
ÉLETTARTAM:	Meddig bírsz horgászni?	6

Horgászat a PlayStationön. Vagy elfogadod a játék újszerűségét, vagy úgy véled, hogy „büdös, halszagú". De az nem kétséges, hogy a mélységekig merül.

6 A TÍZBŐL

■KIADÓ:	PBH Systems	■FEJLESZTŐ:	Taito
■MEGJELENÉS:	Már kapható	■KORHATÁR:	Nincs
■ÁR:	12 990.–	■MŰFAJ:	Logikai

MAX. 2 JÁTÉKOS

MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ



[1–5] És, hogyha az élet még nem lenne elég szürreális a *PSM* világában az *Um Jammer Lammy* csodáival, a hibbant japánok újabb logikai őrülettel álltak elő – ez a *Puchi Carat*. Bár nem olyan vonzó, mint a *Bust-A-Move*, néhány kör a kétjátékos módban, és semmi perc alatt egymás torkának ugrotok...

Puchi Carat

Letaszítja-e a Taito fura falbontós-logikai játéka a *Bust-A-Move*-ot trónjáról?

Vérminta vétele és ennek a *PSM* csavaros genetikai tesztgépébe való beizzítása után a játék őseinek kilétére fény derült. A logikai játékok királyáról, a *Bust-A-Move*-ról, és egy ősrégi pénzbedobós játékról, a *Breakout*-ról van szó.

Tehát: kövek ereszkednek alá szép komótosan a plafonról. Ha túl közel mész hozzájuk, jutalmad a Game Over képernyő; egyébként egy ütőt irányítasz, ami a pálya két széle között kószálva terelget egy labdát a kőzuhatag útjába. Ha eltalálja az egyik sziklát, az eltűnik. **Ha olyan követ sikerül eltüntetned, amelyikre továbbiak támaszkodnak, azokat is kilőtted.** Ha elhibázod a labdát, extra kövek jelennek meg. Egyszerű.

Számos játékmóddal élhetsz, amelyek különböző sebességeken teszik próbára a kitartásodat, de a történet (Story) mód az, amelyikben több őrültséggel találkozni, mint a zárt osztályon. A tágra nyílt szemű kisgyerekek biztosan elszenvednek majd néhány sértést (amelyek közül valamelyik még érthető is lesz), mielőtt megpróbálnák a másik varázskövét elnyerni egy logikai játékban. Bizony.

A történet mód egy egy ellen játékának lendülete megmarad a két játékos módban is. Időre menő agytekerés, és egy jókora kő-sorozat eltávolítása a saját oldaladról kb. Svédországnyi területű szikla-ajándékcsomaggal örvendezteti meg az ellenfelet. Kevesebbért is öltek már embert...

„De – kiáltja a kétségbeesett tömeg –, jó ez?"

Nos, igen. A játék szülőinek személye ezt biztosítja: a többjátékos mód feszült, izgalmas, és a történet mód ellenfelei igazi kihívást jelentenek; az igazat megvallva borotvaélen kell táncolni ahhoz, hogy elnyerhesd a masszív kőrengeteg eltüntetéséért járó hatalmas pontszámot. Mégis valami azt súgja, hogy nem *annyira* jó, mint a *Bust-A-Move*. Az ütő/golyó alapötlet miatt nem olyan újdonság az egész. Emellett, mivel várni kell a labdára, a kétjátékos módban a körülmények hirtelen megváltozására csak korlátozott módon lehet reagálni. Azért szép próbálkozás...

Kieron Gillen 

Még ilyet...

Bust-A-Move 3	9/10
Super Puzzle Fighter	9/10
Bust-A-Move 4	8/10
Puchi Carat	7/10 PSM05

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

■GRAFIKA:	Jópofa manga karakterek táncolnak a háttérben	6
■JÁTSZHATÓSÁG:	Bátor próbálkozás a *Bust-A-Move* formula kibővítésére	7
■ÉLETTARTAM:	Az irányítás alapjai elvesznek belőle	7

Nem egészen olyan forradalmian új, mint szeretne lenni, de kellemes plusz a Taito logikai játék-legendájához, a *Bust-A-Move* sorozathoz.

7 A TÍZBŐL

EGY JÁTÉKOS | MEMÓRIAKÁRTYA HASZNÁLHATÓ | D-SHOCK/ANALOG VEZÉRLŐVEL JÁTSZHATÓ

KIADÓ:	SCEE	FEJLESZTŐ:	Disney Interactive
MEGJELENÉS:	Október	KORHATÁR:	Nincs
ÁR:	12 990.-	MŰFAJ:	2D/3D-s platformer

Tarzan

Volt, hogy szívesen vágtattál volna végig az erdőn félmeztelenül, csak féltél az ismerőseid reakciójától? **Ismerd meg Tarzant – az embert, aki ebből legendát csinált.**





[1-2] Mr. T. majomügyességének kifejlesztése sok gyakorlást igényel. Vigyázz a fejedre...



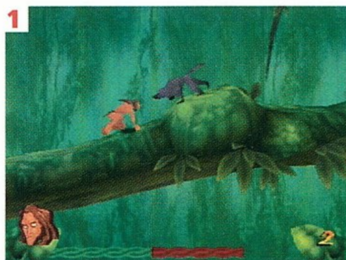
Az út a gyermekkortól a felnőttkorig sohasem könnyű, de képzeld csak el ezt egy olyan társadalomban, ahol nemcsak gyenge és sápadt, de még csak nem is ugyanabból a fajból való vagy. Tarzan élete sohasem ígérkezett könynyűnek, végül is a dzsungelben nőtt fel. A játék a majomember életét követi végig a legújabb Disney-rajzfilm alapján. Miután a szüleit meggyilkolták, Tarzant egy tolakodó gorilla, Kala kezdi el nevelni. A majmok között felnőve tudja, hogy ő más, mint a többiek, és a kolónia néhány tagja megveti, míg végül sikerül bizonyítania és beilleszkednie azzal, hogy megmenti a domináns hím életét. Végül már kezdi úgy érezni, hogy elfogadták, de ekkor hirtelen a feje tetejére áll minden...

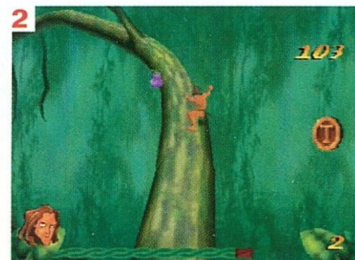
Mint a Disney termékek nagy részénél, az animációk terén a *Tarzan* utolérhetetlen. Az összes benne szereplő ember és majomszabású hihetetlen jó, ahogy azt a filmbejátszások is megerősítik; az összes szint végén egy rövid animáció látható, és plusz videóbejátszások érhetők el a pályákon elrejtett bónusz cuccok felvételével.

A *Tarzan* nyilvánvalóan a fiatalabb réteget célozza meg, és sajnos manapság sok kiadó ezzel próbálja a gyenge játékmenetet és grafikát magyarázgatni. A mai gyerekek elvárásai a játékokkal szemben nagyobbak, mint valaha, és szerencsére a Disney nem hagyta őket cserben. A *Tarzan* egy nagyszerű, élvezetes 2D/3D platformer (mint a *Tombi*, csak malacok helyett majmokkal), korra való tekintet nélkül. A famászás, köteleken való lengés és ugrálás szép és jó, és első látásra úgy tűnhet, a *Tarzan* semmi perc alatt végigjátszható; azonban ha a játékot 100%-osan akarod teljesíteni (az ÖSSZES bónuszpályával együtt), valószínűleg jó hosszú éjszakának nézel elébe... Még a könnyű (Easy) módban is elmondható, hogy **a rejtett bónuszok megtalálása egyaránt próbára teszi az ujjakat és a türelmet – és ez néha elég dühítő.**

A mai, szabadon bejárható, 3D-s pályájú platformerek mellett a *Tarzan* lineáris játékmenete monotonnak tűnhet. Ennek ellenére a Disney legújabb játéka külsőleg és belsőleg egyaránt csúcs. Nem erőszakos, jó ránézni, és tele van tömve különféle nyalánkságokkal, mint pl. a rejtett csapdák, extra filmbejátszások, és titkos szintek. A *Tarzan* a bizonyíték, hogy lehet rajzfilmből jó játékot készíteni – de ki hitte volna?

Catherine Channon 





[1-2] Jobb lesz keresztülrohanni a dzsungelen – Tarzan barátai mindenütt ott vannak.







[1-3] Disney grafika Tarzan fa-túráján. [4] Hősünk feszült pózban.

Még ilyet...

Ape Escape	9/10	PSM01
Crash Bandicoot 3	9/10	
Abe's Oddysee	9/10	
Tarzan	7/10	PSM05
Hercules	6/10	

ÉRTÉKELÉS

PlayStation Magazin 05

GRAFIKA:	Disney, és ez látszik is rajta	8
JÁTSZHATÓSÁG:	Jó móka, még ha ismétlődik is	6
ÉLETTARTAM:	A 100%-os végigvitel évekig tarthat...	5

Ha jó játékot keresel, próbáld ki a *Tarzan*-t. Elsöprő a játszhatósága, de ha már az összes szintet teljesítetted háromszor, nem leszel olyan kíváncsi az összes rejtett bónuszra.

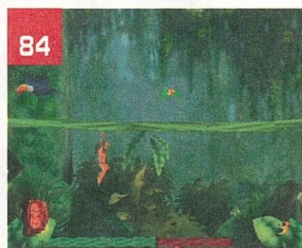
7 A TÍZBŐL

SZIGORÚAN TITKOS

TARTALOM

Elakadtál? Írj a *PSM*-nek! A leveledre feltétlenül írd rá: SZIGORÚAN TITKOS. Telefonon sajnos nem tudunk segíteni...

ÚJABB TIPPÖZÖN EBBEN A HÓNAPBAN IS. RESZKESD VÉGIG A *SILENT HILL* CSODÁIT, MAJD IRÁNY A KÍVÁNJ EGYET! ROVAT ÉS MEGKAPOD ÁLMAID FEJTÖRŐJÉNEK KULCSÁT...

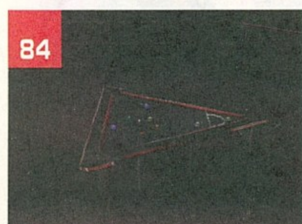

84


118


84

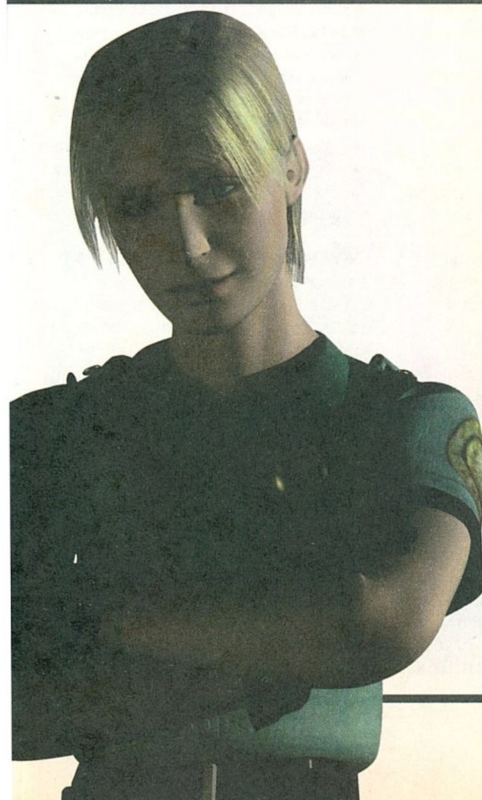

94


84


84


94


94



SZIGORÚAN TITKOS

Hivatalos Magyar PlayStation® ERŐVONAL

ERŐVONAL

TARZAN

„Lengjél be" a cím képernyőre és nyomd le a következő billentyűket: balra, balra, jobbra, jobbra, fel, le, balra, jobbra, fel, fel, le, le.
Ez megnyitja a szintugrás opciót (level skip option) a cím-képernyőn. Nyisd le, válaszd ki azt a szintet, amivel játszani szeretnél és gépeld be a következő kombinációt: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Üsd le az X billentyűt, hogy bejuss a szintre.

Várj egy percet, van még más is. Ha most lepauzálod a játékot, akkor megnyílik előtted a „Cheat Menu" opció (Csalás Menü), válasz ki egy csalást, bármit a gyümölcsök feltöltésétől a végtelen életig, majd nyomd meg az X-et, hogy folytatódjon a játék.

ERŐVONAL

ASSAULT

GOODIES (NYALÁNKSÁGOK): Használd ki a szintugrási, az örök élet és az FMV lehetőségeket, úgy hogy begépeled a következő kombinációt a kezdő képernyőnél: háromszög, négyszög, kör, balra, négyszög, háromszög, négyszög, kör, balra, négyszög.


Próbáld ki a legújabb Disney-játékot a *Tarzan* csalási kódokkal.



Gyorsan gépeld be, mert különben nem működik. Tudni fogod, hogy rendben van-e, mert ha igen, akkor a képernyő fehéren villog, a háttérből zaj hallatszik, és a „Goodies" felirat jelenik meg a képernyőn. Most már bármelyik csalási kódba be tudsz lépni, amellyel meg tudod szerezni az összes fegyvert kifogyhatatlan lőszerrel, és te is halhatatlan leszel, valamint megjelenik az az opció, amiben meg tudod nézni az összes játékbeli FMV-t.

RETRO: Változtasd a játékot a visszájára, úgy hogy begépeled a következő kombinációt nagyon gyorsan egymás után: balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra, balra. Ha jól csináltad, a képernyő fehéren fog villogni és a „Retro" szó jelenik meg a képernyő felső részén.

A KARAKTEREID SEBESSÉGÉNEK NÖVELÉSE: A kezdő képernyőn gépeld be a következő kombinációt gyorsan egymás után: X, négyszög, háromszög, kör, X, négyszög, háromszög, kör, L2, R2. Ha jól csináltad, a képernyő ismét fehéren villog, és a képernyő felső részén a „Speed Run" felirat jelenik meg. Nyomd le a kör billentyűt a játék közben, és karaktereid felgyorsulnak.

EGYENGESD KI EGY KICSIT A 3D-T: A kezdő képernyőn gyorsan üsd le a következő billentyűket egymás után: fel, fel, le, le, balra, jobbra, balra, jobbra, X, kör. A képernyő villog, és a „Nakomi" felirat jelenik meg rajta.

NAGY FEJŰ IDEGENEK: Nyomd le egymás után a négyszög, kör, kör, négyszög, fel, négyszög, kör, kör, négyszög, X billentyűket a kezdő képernyőn és a „Big Head Aliens" felirat jelenik meg a képernyőn. Ha jól csináltad.

NAGY FEJŰ JÁTÉKOSOK: Ugyanaz, mint az előbb, gyorsan gépeld be a következő kombinációt: négyszög, kör, kör,



A móka kedvéért, üsd be az Erővonal kínálta ravasz csalási kódokat, amikor az *Assault*-tal [1] és a *Monsterseed*-del [2] játszol.

négyszög, fel, négyszög, kör, kör, négyszög, X. Ha jól csináltad, a „Bighead Players" felirat jelenik meg a képernyő felső részén.

ERŐVONAL

MONSTERSEED

HOGY MÁR A JÁTÉK KEZDETÉN KI TUD VÁLASZTANI AZ ÖSSZES SZÖRNYET – Miután megkaptad az első pénzösszegedet és a „Monsterseed"-et az óváros főnökétől, vedd az utad a képernyő bal oldala felé és menj be a „Soulin Fighting Monster Item Store"-ba. Beszélj a pult mögött álló lánnyal, aztán hagyd az ikont a szörnyvásárló opción (buying a monster option). Gépeld be a következő kombinációt: R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2. Ha jól csináltad, csilingelő hangot fogsz hallani. Válaszd a szörnyvásárló opciót, és azt fogod tapasztalni, hogy az összes szörny választható lesz. Ismételd meg a kódot, ahányszor egy újabb szörnyet szeretnél.

VÉGE FŐCÍM MEGTEKINTÉSE: Add meg a következő kombinációt: L2, R1, L1, R2, L2, R1, L1, R2, R2, és az opcióban megjelenik a játék vége főcíme a képernyő alján.

ERŐVONAL

THE GUARDIAN OF DARKNESS

BELÉPÉS AZ ÖSSZES SZINTRE: A főmenüben válaszd a készítők opciót (credits option), és miközben legördül a közreműködők listája, add meg a következő kombinációt: R1, L1, négyszög, négyszög, L1, R1, kör, háromszög. Ha jó munkát végeztél, automatikusan visszakerülsz a főmenübe. A „Cheat Mode" felirat villogni fog a képernyő bal alsó sarkában. Kezdj egy új játékot, és válaszd ki azt a szintet, amivel játszani szeretnél.

ERŐVONAL

TRIPLE PLAY 2000

AZ ÖSSZES SZTÁRJÁTÉK CSALÁSA: Az alapbeállítás az, hogy a Baseball 2000-ben a nemzeti és amerikai csapatokat csak a kiállítás módban (exhibition mode) használhasd. Válaszd a kiállítás módot, aztán válaszd az opciók módot (Options Mode) a képernyő bal alsó sarkában. Válaszd ki a DH szabály opciót (DH rule option) és gépeld be a következő kombinációt: négyszög, kör, négyszög, kör, Start. Ha megvan, térj vissza a csapatválasztáshoz, és most már tudsz játszani nemzeti vagy amerikai baseball-csapatokkal is.

AUTO-TALÁLAT CSALÁS: Azt teszi lehetővé, hogy megváltoztathasd a labdák értékét, még mielőtt megütnéd. Válaszd az opciókat, míg a játékban vagy (kivéve a „Home Run Derby"-nél), és jelöld ki a „Vibration" opciót. Üsd le a következő billentyűket: L1, R1, L1, R1, Start. Ha jól csináltad, amikor visszatérsz az opció menühöz, akkor ott megjelenik egy új, „Auto-hit" opció is. Most már meg tudod változtatni a labdaállás, az Y és X tengely, az erősség, az oldalpörgés és az X és Y keresztek beállításait.

„SHELL OPCIÓ" CSALÁS: Lehetővé teszi, hogy megváltoztasd a háttér színét és az átmeneti képernyők törlését a játékon belül. Válaszd az opciókat a játék közben, bármelyik játékmódban, és jelöld ki a készítők opciót (credits option). Aztán add meg a következő kombinációt: négyszög, kör, négyszög, kör, Start. Ha jól csináltad, automatikusan feltűnnek az új opciók.

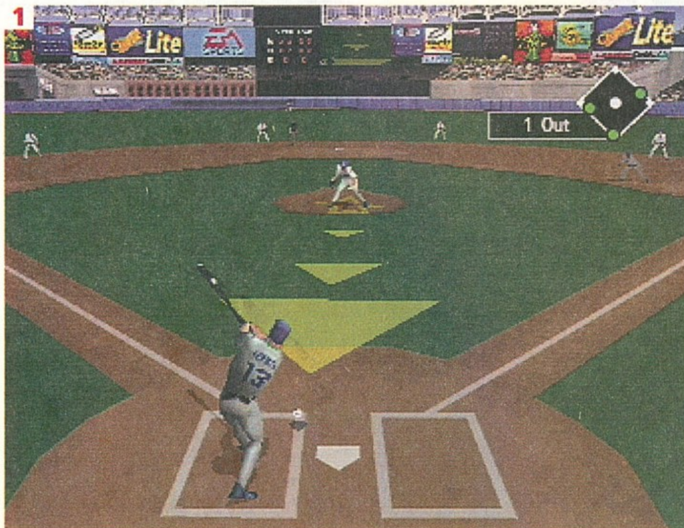
ERŐVONAL

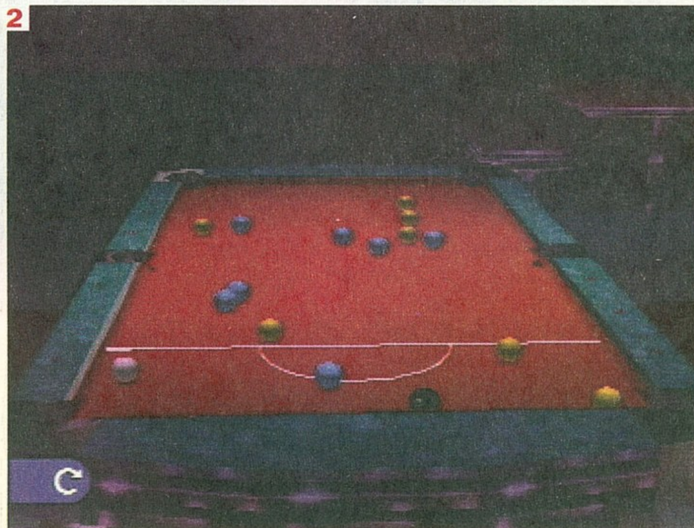
POOL SHARK

AZ ÖSSZES ASZTAL KÖZÜL VÁLOGATHATSZ: Válaszd az opciókat, aztán válaszd a karakterek beállítását a következő menüből. Válaszd ki valamelyik játékost, majd változtasd meg a nevét a következőre: C, W, 1, 2, (Space), 4, A, P. Aztán válaszd a főmenüben a meccs opciók menüt (match options), és most már a játék összes biliárdasztala közül válogathatsz.



Adj magadnak sportszerűtlen előnyt a *TP 2000*-ben [1] és a *Pool Shark*-ban [2].





SZIGORÚAN TITKOS

VÉGRE NEM KELL A HEVERŐ MÖGÜL SASOLNOD, VAGY LÁMPAFÉNYNÉL ALUDNOD. ÍME A TELJES *SILENT HILL* VÉGIGJÁTSZÁS. FIGYELMEZTETÉS: HA NEM AKAROD TUDNI, HOGYAN MEHETSZ VÉGIG A JÁTÉKON, NE OLVASD EL EZT A CIKKET!

SILENT HILL

THE GREASY SPOON

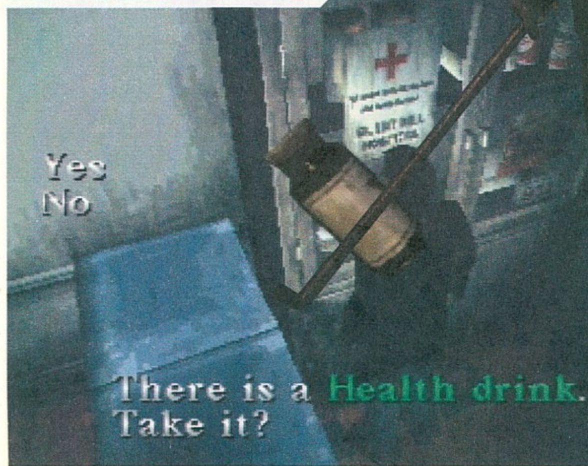
Tárgyak: térkép, zseblámpa, konyhakés, rádió, egészségital (x2)

Az első szakasz nem nehéz. Kövesd Cheryl útját, majd miután kis zombik támadnak meg, a kávéházban ébredsz fel. Válts pár szót Cybillel, szerezd meg a puskát, s szedd fel a körülötted heverő dolgokat. A jegyzettömbbel csinálj mentési pontot és próbálj meg elmenekülni. Egy nagy repkedő izé jön át az ablakon. Lődd le, kapd fel a rádiót és hagyd el a környéket.

THE STORE/CAR

Tárgyak: elsősegélycsomag, Channelling Stone (csak Next Fear módban), lőszer (x2), egészségital (x4)





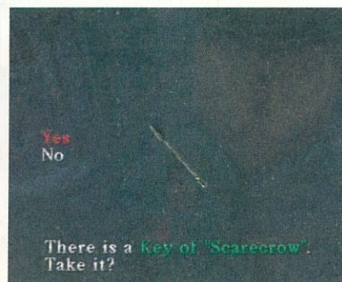
Menj végig a városon, szedegesd fel a cuccokat, majd menj vissza a sikátorba, ahol először megtámadtak. Északra, a bolt mellett, néhány doboz töltényt találsz jobboldalt egy padon. Menj tovább a bolthoz és három adag egészségitalt, elsősegélycsomagot és mentési pontot találsz. A boltot elhagyva, északra tartva megtalálod összetört motorodat és a negyedik adag egészségitalt. Vedd fel, aztán fuss vissza a sikátorhoz. Csak Next Fear módban: egy Channelling Stone-t találsz a boltban. Ennek segítségével érheted el a játék ötödik fajta befejezését.

THE ALLEY

Tárgyak: lőszer (x2), üzenet Cheryltől

Kerülj el minden utadba kerülő lényt az utcácskában – ez megszívlelendő jótanács a játék legnagyobb részén. Spórolhatsz a munícióval, ha nem állsz le a lényekkel barátkozni. Az utca sötétebbik végén egy Cheryltől érkezett üzenet és még egy adag muníció vár rád. Fusd át a levelet és menj vissza a főutcára.





TO THE SCHOOL

Tárgyak: házkulcs, üzenet Cheryltől

Használd a térképet, hogy megtudd, hogyan juthatsz el a Levin Streetre. Aztán menj vissza a Mathesonba, ahol nagy kátyút találsz az úttesten, valamint egy újabb levelet Cheryltől, amelyben azt írja, hogy siess a Levin Street-i kutyaházhoz. Az ól balra van, eressz golyót a korcsokba, majd vedd fel a bent elrejtett kulcsot.

IN THE HOUSE

Tárgyak: lőszer (x2), egészségital, katana (csak Next Fear módban), elsősegélycsomag

Vedd fel az elsősegélycsomagot az elülső ajtó belső oldalán, majd menj a konyhába, ahol két doboz lövedék, egy egészségital, valamint a hátsó ajtónál egy térkép vár arra, hogy a tied lehessen. Az ajtót három zár védi, így most a megfelelő kulcsokat kell megtalálnod. Csinálj mentési pontot és térj vissza a szmogba. Csak Next Fear módban: a konyhától jobbra található szobában egy katanát találsz.

ANOTHER ALLEY
Basketball court

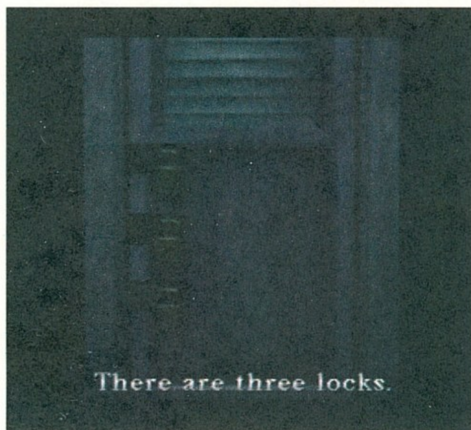
Tárgyak: Woodman kulcsa, egészségital

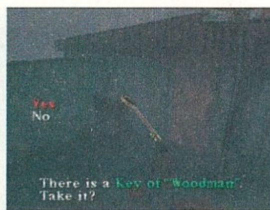
Nézd meg a térképet és egy hosszú vörös vonalat láthatsz, amely a Finney felől egy sikátoron fut végig. Vigyázz a szörnyekkel és menj a jobboldali drótkerítéshez. Itt egy kaput láthatsz, amelyen átlopódzva egy kosárlabdapályához jutsz. Egy kukából guberálhatod ki az egészségitalt. Halászd ki, és a kosárlabdaháló alatt szedd fel Woodman kulcsát.

GETTING DARKER

Tárgyak: egészségital (x2), Lion kulcsa, elsősegélycsomag, Scarecrow kulcsa, lőszer

Menj vissza Finneybe és fordulj jobbra, sétálj el addig a helyig, ahonnan már









látod az összeomlott hidat és a rendőrkocsit. Szedd fel a kocsi melletti lőszert, majd a csomagtartóból kiveheted Lion kulcsát. A következő utcán (Ellroy) haladva egy másik romos utat láthatsz majd, tarts jobbra, s egy deszkát veszel észre, amely a ház hátsó ajtaja fölé lóg. Itt egy adag egészségitalt és a harmadik kulcsot (Scarecrow-ét) zsákmányolhatod. A három kulcs birtokában menj vissza a kutyaólhoz, s csak az egészségital kedvéért állj meg, melyet a Levin déli végénél található verandánál találsz.

ROUND THE BACK

Tárgyak: egészségital (x2)

Nyisd ki az ajtót a konyhánál és menj az udvar homályába. A fények természetfeletti módon elhalványulnak, ezért útközben jó lesz felkapcsolni a zseblámpát. A kerti asztalról vedd el az egészségitalokat, menj át az ajtón a kert végén, s egy másik sikátorba érsz.

BACK TO SCHOOL

Tárgyak: egészségital (x3), lőszer (x2)

Indulj el a sikátoron és tarts északnyugatnak az összeomlott híd felé vezető úton. Kutyák kerülnek utadba, de kerüld el őket, amennyire lehet. Ha arra érzel késztetést, hogy macskakaját csinálj belőlük, jutalmad egy doboz lőszer és némi egészségital lesz. Indulj délre az iskola felé és kapd fel az utadba kerülő tárgyakat. A Levin Street és Midwich között újabb pakk töltény lesz a zsákmány. A Bloch Street felé szedd a lábad; nyugatra, majd dél felé tarts, az iskola felé. Az épületet elhagyva egy lerobbant iskolabuszt látsz, ahol mentési pontot és pár adag egészségitalt találsz. Iskoláskorba léptél.

THE SCHOOL (RECEPTION)

Tárgyak: iskolatérkép, lőszer

A bejáraton túljutva egy térképet találsz. Kapd fel és menj az előcsarnokon át a recepcióhoz. Az asztalon néhány vérfoltos jegyzet van, ezeket nézd át és menj a recepciós terület hátuljánál lévő szobához, ahol is egy lőszeres doboz vár arra, hogy veled mehessen.

Vidd magaddal a képet a falról és nézd át a pulton heverő tanári naplót, mielőtt továbbmennél.

THE SCHOOL (Infirmary/ Courtyard/Hallway)

Tárgyak: elsősegélycsomag, egészségital, lőszer

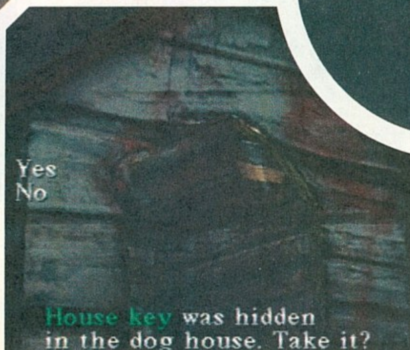
Miután átnézted a térképet, menj a betegszoba felé, ahol néhány pofa egészségitalt és egy elsősegélycsomagot találsz. Mentsd el a játékot, utána pedig irány az udvar. Csapd le a bébizombikat és fuss át az ajtókon az udvar túlsó felére. Kerüld ki az előcsarnokban leledző zombikat, majd a túlsó oldalon vedd fel a lőszert. A nyugati ajtón lépj be az előcsarnokba.

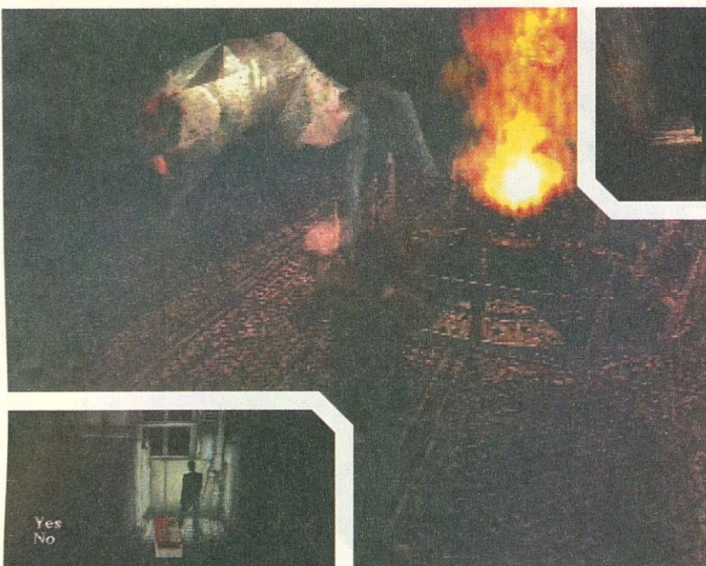




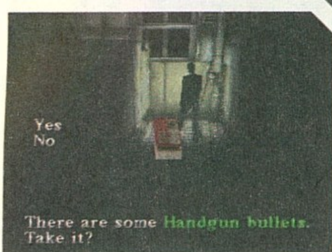












THE SCHOOL (Hallway/Second floor)

Tárgyak: lőszer (x3), elsősegélycsomag, vegyszer, aranymedál, egészségital

Fuss fel a lépcsőn, majd menj be az első osztályterembe, ahol egészségital vár rád. A következő teremben és a női vécében lőszert találsz. Az előtérbe visszatérve jobboldalt, közel az előbb használt lépcsőkhöz egy ajtót látsz. Ennek túloldalán egy másik csarnok van. A labor raktárában szedd fel a savval teli üveget és siess a kémiaterembe, ahol egy kezet találsz a pulton. Áztasd be a savba és egy aranymedált kapsz. Szedd fel a töltényeket, majd a folyosón át menj a könyvtárba. Innen vidd magaddal az elsősegélycsomagot és a déli lépcsőn menj le az alsó szintre. Az udvaron a medál segítségével állítsd át a toronyórát 12 órára.

THE SCHOOL (Music room)

Tárgyak: ezüstmedál

A következő medál a második emeleti zeneteremben van. Menj fel oda és olvasd el a verset a falon (valami madaras téma). Fejtsd meg, vagy kövesd a képes útmutatót. A medál a falból ugrik ki, szaladj vissza vele az óratoronyhoz és állítsd a mutatókat 5 órára.

THE BOILER ROOM

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető tárgyak

Igen egyszerű. Pöccintsd át a vörös kapcsolót és menj vissza az udvarra. Az óratorony ajtajai már kinyíltak, úgyhogy át is tudsz menni a másik oldalra. Ennyi.

THE POSSESSED SCHOOL

Tárgyak: gumilabda, egészségital (x2), vadászpuska, képkártya, lőszer (x2), elsősegélycsomag, ampulla

Menj fel a lépcsőn és lépj be a szürkületi zónába. Az udvar egy másik változatába jutsz – valami fura alternatív valóságba. Menj át a két kétszárnyas ajtón, szedd fel az elsősegélycsomagot és a lőszereket, majd indulj vissza és menj be a raktárba a gumilabdáért. Vidd magaddal a labdát a jobb felső osztályterembe és vedd fel a képkártyát, mielőtt a déli ajtón és a következő termen áthaladva a jobb oldali alsó előcsarnokba jutnál. Innen északra – ha szükségét érzed – egészségitallal csillapíthatod szomjad. Fuss vissza a betegszobához, mentsd el a játékot, szedd fel a két egészséges terméket, majd siess le a hallba a tolószéken található ampulláért. Menj végig a recepción, majd be a hátsó szobába, ahol még egy rakat lőszer vár rád. A képkártya segítségével beléphetsz a furcsa ajtón. A férfimosdóba vezessen utad, ahonnan elemelheted a puskát, majd a tanáriból lőszert zsákmányolhatsz. És ekkor megcsörren a telefon...

THE POSSESSED SCHOOL

Tárgyak: egészségital, puskalövedékek, könyvtári raktár kulcsa, lőszer

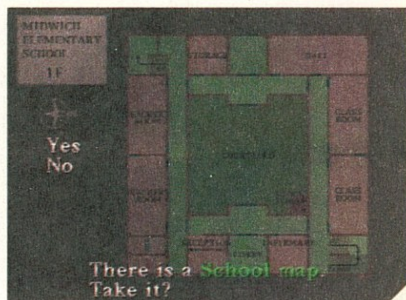
A filmbejátszás után fuss fel a lépcsőn, majd le a hallba, szedd fel az egészségitalt, aztán újra menj fel és az osztályteremből szedd össze a lövedékeket. Menj át a két termet összekötő ajtón. Vedd magadhoz a puskalövedékeket, menj ki innen és át a következő kétszárnyas ajtón, majd a hallon keresztül lépj be az öltözőbe. Kövesd a dörömbölést, majd nézd végig a következő bejátszást és tedd el a könyvtárkulcsot. Menj vissza ugyanarra, mint amerre jöttél. A bal felső sarokban található lépcsőkön menj fel a tetőre.

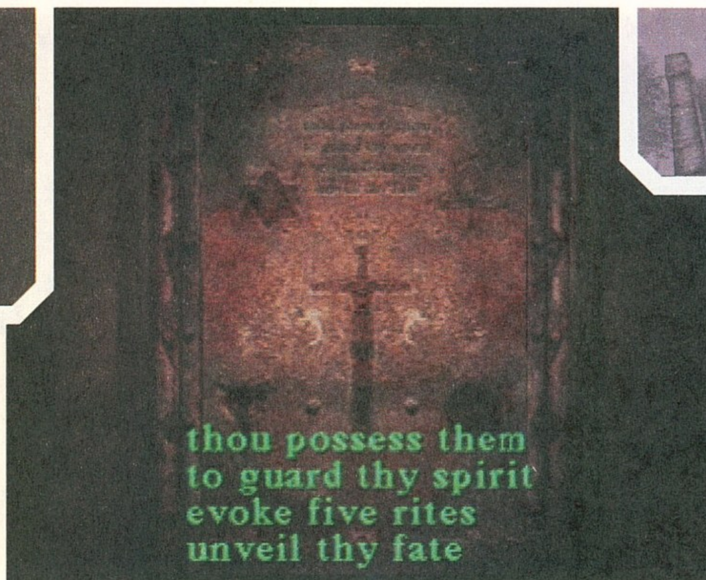






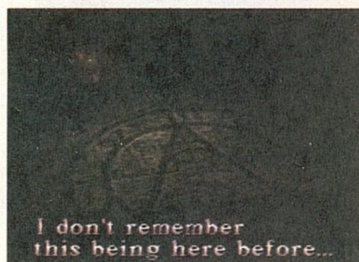


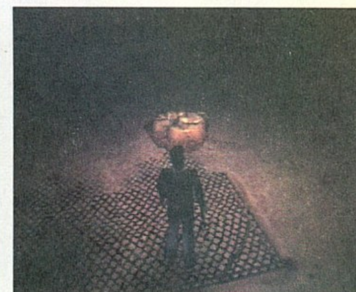












THE POSSESSED SCHOOL (The roof)

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető tárgyak

A „kulcs a lefolyóban" rejtvény. A tető jobb oldalán egy kulcsot találsz a csőbe szorulva. Keresd a vért, majd fordulj balra egy másik cső felé. Dugd be a labdát ebbe a csőbe, aztán baloldalt keresd meg a szelepet. Engedd meg a vizet és menj vissza az udvarra.

THE POSSESSED SCHOOL (The courtyard)

Tárgyak: osztályterem kulcsa

A kulcs, amely előbb még a csőbe volt szorulva, most az udvar északkeleti sarkában van. Szedd fel és menj vissza a könyvtár raktárába. Használd a korábban megszerzett kulcsot.

THE POSSESSED SCHOOL (Second floor/basement)

Tárgyak: elsősegélycsomag, puskalövedékek (x2), lőszer, egészségital (x2), ampulla

Kapd fel az elsősegélycsomagot és menj be a könyvtárba. Gyűjtsd össze a lövegedbe való ólomtölteléket, majd vedd magadhoz a könyvet is, amelyből kiderítheted, hogyan győzhető le az első ellenfél. A következő ajtón a teremkulccsal juthatsz át, kapd fel az egészségügyi csomagot, majd térj vissza a hallba a másik pakkért. Indulj el az alagsorba, szedd fel az ampullát és a puskalövedékeket a raktárban, majd – állig felfegyverkezve – térj vissza a kazánházba.

THE POSSESSED SCHOOL (Boiler room & Boss)

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető tárgyak

A bal oldali csapot tekerd egyszer jobbra, a jobb oldalit pedig kétszer balra. Ez megnyitja az átjárót az ellenség egyik főnöke felé. Ne feledd, a könyvtári könyvben olvasottakat, lőj bele párszor, amíg el nem kezd vérezni, majd a puskával kezdj sortüzet a tátongó pofájába. Adagold bőkezűen a lőszert, amíg csak ki nem purcan.

THE SCHOOL (Boiler room)

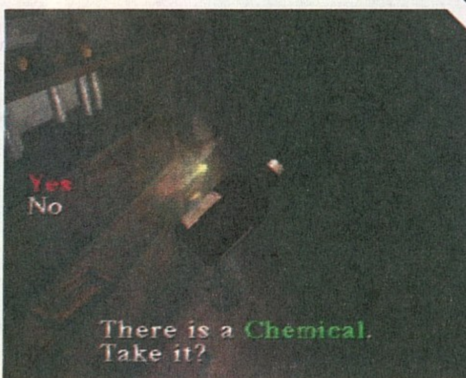
Tárgyak: K Gordon kulcs

Újra a normális Silent Hill kalandjaid helyszíne. A kazánból szedd ki a K Gordon kulcsot, nézd végig a filmbejátszást, és indulj el a templom felé.

TO THE BALKAN CHURCH

Tárgyak: lőszer (x3)

Menj végig a Bradbury Streeten, s egy sikátort látsz majd. Menj végig ezen is, egész addig, amíg jobboldalt nem találsz egy ösvényt; ez egy házhoz vezet, melyet a K Gordon kulccsal nyithatsz. Néhány doboz lövedéket és egy mentési pontot találsz majd. Az elülső ajtón át menj vissza a Bradbury utcára, majd keresd meg a másik sikátort, ahol még egy adag lőszer hever. Mindezek után menj a Bloch Streeten a templomhoz.



THE BALKAN CHURCH

Tárgyak: felvonóhíd-kulcs, Flaurók, egészségital

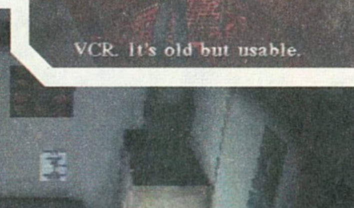
A templomba való belépésed egy filmbejátszást indít el. Ezután szedd fel az oltárról a felvonóhíd kulcsát és a Flaurókat, majd a közelben található egészségitalt, aztán mentsd el a játékot.



THE GARAGE AND BEYOND

Tárgyak: lőszer, benzines kanna

Keletre egy garázst találsz, ahol egy doboz lőszer a zsákmány, valamint – Next Fear módban – egy benzines kanna. Ezután menj dél felé az Ellroy Streeten a gazdátlan teherkocsihoz, ahol további lőszerek és puskalövedékek várnak rád. Menj kelet felé, amíg rá nem lelsz a hídra, majd maradj a jobboldalon és keresd meg a lefelé vezető lépcsőt. Hasznos cuccokra bukkansz, kapd fel őket és menj a hídirányító szobába (Bridge Control Room).



SZIGORÚAN TITKOS





THE BRIDGE
Control room

Tárgyak: térkép, egészségital, sziklafúró (csak Next Fear módban), láncfűrész (csak Next Fear módban)
A felvonóhíd kulcsának segítségével engedd le a hidat Central Silent Hillbe, majd vedd magadhoz a térképet és az egészségitalt. Mentsd el a játékot és hagyd el a helyszínt. Next Fear módban: az alsó szinten egy sziklafúró van, de ennek működtetéséhez benzinre is szükséged van. A Cut-Rite Chainsawstól szintén hasznos lehet beszerezni egy láncfűrészt, mielőtt továbbindulsz.

CENTRAL SILENT HILL

Tárgyak: lőszer
Maradj az útnak azon az oldalán, amelyen a hídirányító szoba található és egy lefelé vezető lépcsőt találsz, mely újabb doboz lőszerhez vezet. Menj vissza a lépcsőn, majd a Crichton Streeten indulj a kórház felé.

ALCHEMILLA HOSPITAL

Tárgyak: egészségital (x4), elsősegélycsomag, térkép (x2), műanyag flakon, ismeretlen folyadék, alagsori kulcs
Mentsd el a játékot, majd menj be a vizsgálóba, ahol Dr. Kaufmannal találkozol. Ha túl vagy ezen, menj a recepcióhoz, vedd fel az elsősegélycsomagot és a térképet, majd menj vissza a gyógyszeres szobán és a doktori szobán át. Itt találhatod az alagsor térképét, a kulcsát pedig a szomszédos konferenciaszobában. A következő állomás a konyha. Szedd fel az egészségitalt és a mosogató mellől vidd el a műanyag flakont. Az igazgató szobájában gyűjts bele valamennyit a folyadékból. Ezután menj az alagsorba. Az áramfejlesztő szobában kapcsold át a főkapcsolót, ezzel elindítod a közeli lifteket. Menj fel, állj meg mindegyik szintnél és nyomkodd az ajtókat mindegyik szinten. A harmadik ajtónál ki is tudsz menni, de a lift kijelzője a negyedik szintet mutatja. Nagyon trükkös.

THE POSSESSED HOSPITAL

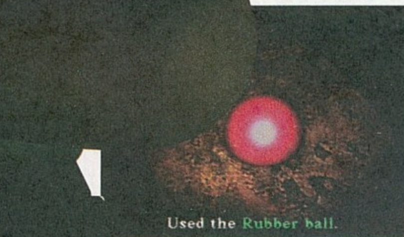
Tárgyak: lőszer (x2), ampulla, lemezek (Queen, Cat, Hatter és Turtle), elsősegélycsomag, vérkészítmény, egészségital (x3), puskatöltények
A negyedik ajtó egy másik dimenzióba visz. Indulj az ajtó felé, a hall végén menj át a kétszárnyas ajtókon. A lépcsőkön lefelé haladva a harmadik emeletre érsz. Figyelj oda a 302-es szobában található mentési pontra és a doboznyi lőszerre. Ezután a 304-es szobában egy egészségbutykost és egy különleges lemezt találsz. A raktárban vérkészítmény, elsősegélycsomag és puskatöltény van. A 306-os szoba Cat lemezét rejti. A folyosó végén nyisd ki a liftajtót, menj a fiúvécébe, ahol Turtle lemezét veheted magadhoz, majd menj le a lépcsőn a második emeletre. A 201-es szobában egy öngyújtót, a 204-esben pedig Hatter lemezét találod. A vérkészítményt öntsd rá az elpusztítandó furcsa lényre, aztán menj az első emeletre. Az igazgató irodája Queen lemezének és egy mentési pontnak a rejteke. A konyhából vedd el az egészségitalt, majd az irodából a lőszert. Térj vissza a második emeletre, menj a nővérközpontba és tedd be a lemezeket a következő sorrendben: kék, zöld, sárga, vörös. Az ajtó ekkor kinyílik.

THE POSSESSED HOSPITAL (folyt.)

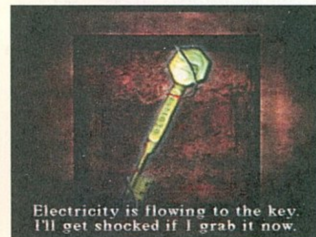
Tárgyak: sebbenzin, elsősegélycsomag, puskalövedék (x2), videószalag, kalapács, a vizsgálószoba kulcsa, lőszer, kórházi alagsori raktárkulcs
Fuss át az operációs előkészítő szobán, be a műtőbe és vedd fel az alagsori raktár kulcsát. A hallon át menj az intenzív osztályra. Vidd el a sebbenzines üveget, és a 206-os szobában kapd fel az elsősegélycsomagot. A lifttel lemehetsz az alagsorba. A hullaházból vedd el az egészségitalt és az ampullát, az áramfejlesztő szobából pedig a kalapácsot. A raktárban a tűzerődet növelheted tovább. Ha nyitva tartod a szemed, észrevehetsz egy szekrényt, amelyet csak nemrég toltak odébb. Kerülj mögé és told el az útból, így egy titkos járatot fedezhetsz fel. Öntsd a sebbenzint a rostélyra és gyújtsd meg, így leégnek róla az indák és átmehetsz az ajtón, amelyen áthaladva, baloldalt egy másikat veszel észre. Itt



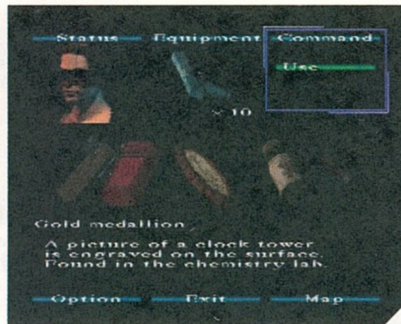














az első jobb oldali szoba egy videókazettát rejt, a bal oldali utolsó szobában pedig a vizsgáló kulcsát találod. Menj vissza a 302-esben található videóhoz, aztán az első emeleti vizsgálóban szundíts egy nagyot. Az igazi kórházban ébredsz majd fel.

TOWARDS THE ANTIQUE SHOP

Tárgyak: ószeresbolt kulcsa, balta

Vedd fel az ószeres elhagyott kulcsát és menj a térkép jobb felső sarkában levő antikvitás-bolthoz. Lefelé lépcsők vezetnek, pontosan az ajtóhoz. Nyisd ki a zárat, majd bent told odébb a szekrényt, amely egy újabb titkos járatot rejt. Indulj el ezen a kápolna felé, ahol rátalálsz a baltára. Nézd meg a filmbejátszást, és a kápolna furcsább változatában találod majd magad.

THE POSSESSED TOWN & BOSS

Tárgyak: elsősegélycsomag, puskatöltények (x2)

Hagyd el az épületet és indulj el a Simmons Streeten, ahol baloldalt a drótkerítésen egy lyukat találsz. Menj a mozgólépcsőkhöz a túloldalon, és egy szobát találsz majd baloldalt, amely két doboz töltényt, ragtapasztot és sebfertőtlenítő krémet rejt. A folyosón továbbhaladva egy rejtett ajtónál találkozol egy újabb nagy ellenféllel. Ragadd meg a mögötted levő vadászpuskát, élesítsd ki és kezdd lőni a hátulról felbukkanó bajkeverőt. Várj, amíg a felszínre jön, aztán addig lődd, amíg áttörve a falat jobblétre nem szenderül. Most térj vissza a kórházba, beszélgess egyet Lisával a vizsgálóban. Ezután újabb csatába keveredsz – ezúttal a tetőn, ahol az előbb kipurcantott lárva molyszerű változatát láthatod.
Nincs nehéz dolgod. Csak eressz bele golyókat megfelelő távolságból és örökre nyugton marad.

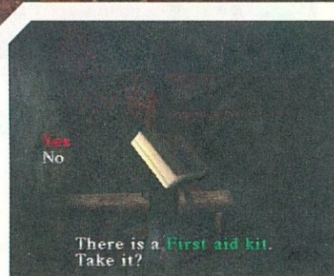
THE SEWERS

Tárgyak: lőszer (x5), csatornakulcsok (x2), csatornatérkép, elsősegélycsomag, egészségital (x4), puskatöltények (x3), puskalövedékek

Mentsd el a pozíciódat a kórházban, és kapd fel az egészségitalt a Simmons és a Koontz sarkán található kávéházban. A Simmons érintésével menj a Sagan Street-i rendőrőrsre, szedd fel a muníciót, aztán fuss át a hídon Silent Hill óvárosába. Menet közben azért ne feledkezz el a jobboldalt, a hordóban lévő egészségitalról. Újra csak az iskolával szemben



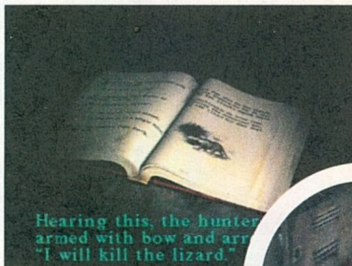
találod majd magad. A kalapáccsal verd be a zárt kaput, menj le a kanálishoz és lépj be az első szobába. Kövesd a járatot, mely előbb balra, majd jobbra vezet, s egy szoba kerül az utadba, amely a csatornakulcsot és a térképet rejti. A csatorna felső részében egy csomó muníció található, de ahhoz, hogy elérj oda, dél felé kell menned egy nagy szobába, melynek egyik oldalán egy zárt ajtó van. Nyisd ki a zárat az új kulcsoddal és kövesd a járatot a felfelé vezető létráig. A folyosón menj délkelet felé, s egy szobába jutsz, melyben egészségital és némi lőszer okoz majd örömöt neked. Ezután menj délnyugat felé egy zsákutcáig, ahol csupa vér a fal. A tócsában keresd meg a kijutást lehetővé tevő kulcsot, aztán usgyi vissza keletnek, el a szörnyektől, egész a zárt ajtóig, majd át rajta.



THE RESORT AREA

Tárgyak: térkép, puskalövedékek, motorbicikli kulcsa, mágnes, lőszer, puskatöltények (x3), elsősegélykészlet, Kaufmann kulcsa, recept, egészségital (x6), biztonsági kulcs

Ne feledd: különféle módokon fejezheted be a játékot. Ha a rossz befejezésre vágysz, hagyd a fenébe a motort.
Van egy épület a baloldalon egy kis munícióval és egy elsősegélycsomaggal; ezeket, no meg a táblán látható térképet









SZIGORÚAN TITKOS





vidd magaddal dél felé. Dr. Kaufmann Annie bárjában vár, hogy pár szót váltson veled. Vedd el a receptet és a kulcsot, ments el a játékot, majd szedd fel az egészségitalokat a sarokból, mielőtt az Indian Runnerbe mennél. Nézd át a receptet, s megtudod az Indian Runner ajtajának a kódját, majd menj be és vedd fel az egészségitalt és a lövedékeket. A falon látható üzenet a Norman's Inn kódját adja meg – ez az a hely, ahol Dr. Kaufmannt találod.
Menj ki a Runnerből és indulj délre a Haerby Innhez. Vedd fel a mágnest a heverőről és menj ki a nyitott ajtón. Mentsd el a játékot, és menj tovább kifelé. Menj a hármas szobába, tedd el az egészségitalt, nézd át a nagy ládát és a mágnes segítségével szedd fel a motor kulcsát. Fuss vissza arrafelé, amerről jöttél, és menj át azon az ajtón, amelyet eddig nem nyitottál ki. Egy garázst találsz, ahol puskalövedékek és egészségital vár rád; az újonnan megszerzett kulcs segítségével egy kis üvegfiolához juthatsz. Most menj ki a kocsmából, fuss végig a Sandford Streeten, de maradj a baloldalon. Ha figyelmes vagy, újabb összetört lépcsőre lelsz, melynek lábánál egy doboz puskatöltényt és egy egészségitalt vehetsz magadhoz. Ha kicsit továbbmész, a körzet „alternatív" részéhez érsz.



THE POSSESSED RESORT

Tárgyak: puskalövedékek, lőszer, elsősegélycsomag, puskatöltények, egészségital (x2)

Menj végig a kis sikátoron a híd északnyugati részéhez, ahol újabb adag egészségitalt és egy doboz puskatölteléket találsz. A világítótorony felé haladva egy hajót veszel majd észre. Ugorj be ide egy kis csevelyre Cybillel, vedd magadhoz a puskábavalót, az egészségitalt és a kézifegyver-lőszert, no meg a mentési pontot.
A világítótoronynál ragadd meg az elsősegélycsomagot és menj fel szót váltani Alessával. A világítótoronyból újra csak a hajóhoz jutsz. Ments egyet és menj a Sandford Street felé. Nyisd ki az ajtót és mássz be a másik csatornarendszerbe.

THE AMUSEMENT PARK

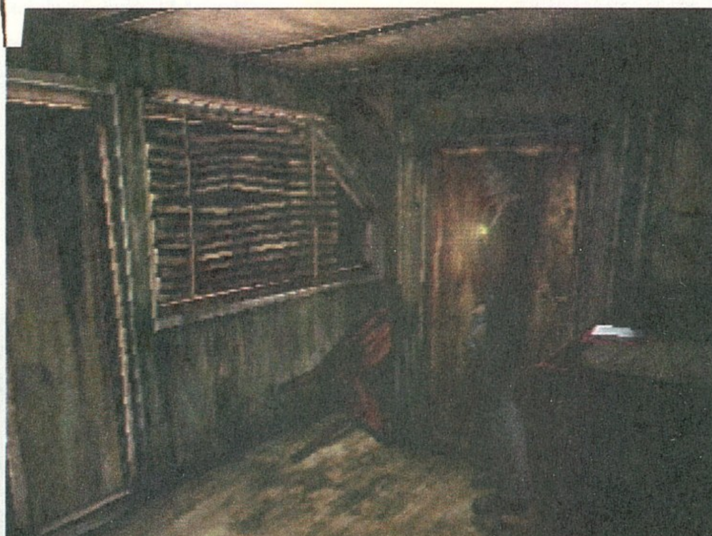
Tárgyak: egészségital (x2), lőszer, térkép

Vedd fel a térképet a bejáratnál és kövesd a járatot a bal alsó sarokig, ahol is egy doboz lőszer és némi energiaital vár rád. Néhány fülkényire innen újabb gyógyító folyadék a zsákmány. Ezt is markold fel és menj ki a vidámparkba. A bal oldali fagylaltbár mentési pontot rejt.
A másik irányban egy körhintát találsz, ahol Cybil már vár. jna túl sok a zombis vonása, így te döntöd el, beléeresztesz-e egy adag ólmot, vagy sem. Várd meg, r g rád lő, kerüld el a lövedékeit, majd – amikor már elpazarolta lőszerét – puffants le. Ha a jó+ befejezést akarod, légy könyörületes és használd fel a kórházban talált folyadékot. Utóbbit javasoljuk, ha csak nem izgulsz a gyermekgyilkosságra...

NOWHERE (Floor one)

Tárgyak: elsősegélycsomag, lőszer, puskatöltények, fogó, csavarhúzó, az Idő Köve (Stone of Time), Ophiel kulcsa, Hagith kulcsa, Solomon amulettje

Lisával ébredsz egy kórházban. Traccsolj vele egyet, majd menj a lift felé a lenti folyosó után, egészen a jobb oldali utolsó ajtóig. Menj be az alagsorba és egy másik osztálytermet találsz. A következő ajtónál pár fogó és egy csavarhúzó van. Vedd birtokba ezeket és fuss vissza az első emeletre. A lifttől jobbra található szobában egy csap van. Használd a fogókat, így megszerezheted Ophiel kulcsát, amelyet az alagsori ajtó melletti bejárat nyitására használhatsz.
A következő csarnokban fordulj balra és nyomd meg a hatost a Nyilas billentyűzeten, a négyest a Bikánál és a nyolcast az Ikreknél. Így megkapod az Idő Kövét. Zúzz el amellett a bejárat mellett, ahol bejöttél; egész a folyosó végéig menj, ahol egy kódolt ajtó van. Billentyűzd be az ALERT szót és menj be a következő szobába, ahol Solomon amulettje van. Itt Lisával randevúzol. Miután elbeszélgettél vele, menj vissza





















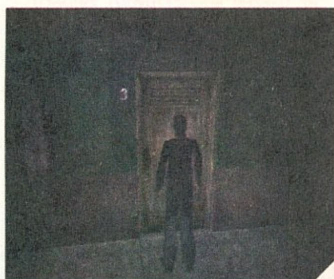


a liftcsarnokba. Állj szembe a felvonóval, fordulj 180 fokot, és lépj be a most előtted lévő szobába. Tedd az Idő Kövét az órára, majd szedd össze Hagith kulcsát, néhány puskatöltényt és az elsősegélycsomagot. Mentsd el a játékot, ha gondolod, aztán menj le a hall aljáig, s használd Hagith kulcsát az ajtónál. Ugorj be a liftbe és menj a második emeletre.

NOWHERE (Floors two and three)

Tárgyak: puskatöltények, Ring of Contract (a Szerződés Gyűrűje), lőszer, Crest of Mercury (Merkúr Keresztje), madárkalitka kulcsa, kamera, Phaleg kulcsa, egészségital

Menj be a bal oldali irányban található harmadik ajtón és vedd magadhoz a keresztet, a puskatöltényeket és a gyűrűt. Mind igen fontos dolog. Menj a hall végén található ajtón keresztül a másik folyosóra, majd a nővérszobából vidd magaddal a kamerát és a lőszert. Haladj tovább az utolsó bal oldali ajtóig, menj be a szobába, majd vedd le a lemezt a falról, így rátalálsz Aratron kulcsára. Ne nyúlj ehhez, mert áram alatt van és agyoncsaphat. Menj ki a Warp ajtón (az utolsó ajtó azon az oldalon, amerről jöttél), s visszajutsz az első emeletre. A lifttel a harmadik emeletre jutsz, nézd meg figyelmesesen az előtted lévő képeket, így megtudod a két ajtó kódját. Az egyik szobában egészségitalt vehetsz fel, a másikban pedig a madárkalitka kulcsát, majd térj vissza az első emeletre. A lift bal oldalán található szobából, a kalitkából vidd el Phaleg kulcsát, aztán menj át a Phaleg ajtón. Csinálj mentési pontot a bal kéz felőli ajtónál, amint áthaladsz.



THE FINAL CHAPTER

Tárgyak: lőszer, Bethor kulcsa, ankh (füles kereszt), Aratron kulcsa, Melchior tőre, egészségital, Ouroboros lemeze

Melchior tőrét vidd magaddal a jobb oldali első szekrényből, a gyűrűt használva a láncon. A következő szoba ugyanazon az oldalon némi lőszert, felhörpinteni való egészségitalt és – egy cukorkás zacskóban – Bethor kulcsát rejti. Visszatérve a hallba, s ezen áthaladva bejutsz egy szobába, ahol az asztalról elemelheted az ankh jelet; ezt vidd be a jobbodra található szobába és kapcsold le az áramfejlesztőt. Most már – a Warp ajtón át – visszamehetsz, s az előbb még áram alatt lévő tárolóból vedd el Aratron kulcsát. A Phaleg ajtókon át menj a jobb oldali utolsó szobába, vidd magaddal Ouroboros lemezét és lépj be az utolsó, eddig felfedezetlen szobába. Dugd be az öt relikviát (az ankhot, Solomon amulettjét, Merkúr keresztjét, Melchior tőrét és Ouroboros lemezét) az ajtóba és menj le a titkos járatba.

FINAL BOSS

Tárgyak: itt nincsenek felszedhető tárgyak

Itt a vége. Az általad követett stratégiától függően egy hosszú bejátszást láthatsz, amelyet az utolsó erőpróba követ a gonosszal. A rossz befejezéskor ellenfeled Alessa. Használd ellene a puskát és kerüld el a villámlást, amelyet rád bocsát. A jó befejezésnél sincs túl nehéz dolgod az ellenséggel szemben. Ugyanazt a taktikát folytasd, mint Alessa esetében, vagy várd meg, míg eláll a villámlás, aztán vesd be a nehézfegyverzetet...





KÖZEL A VÉG

A *Silent Hill* öt különböző módon fejezhető be, melyeket itt mutatunk be.

JÓ
Használd Dr. Kaufmann dolgait, melyeket Annie bárjában szedhetsz össze, és vesd be a motorkulcsot is. Sajna meg kell ölnöd az ifjú Cybilt.

JÓ+
Hajtsd végre a Kaufmannos dolgokat, de hősködj egyet és mentsd meg a zsernyákot.

ROSSZ
Felejtsd el az erkölcsöt és a lelkiismeretet, hagyd a fenébe Kaufmannt és öld meg Cybilt.

ROSSZ+
Valamivel jobb. Ne figyelj Kaufmannra, de mentsd meg a kis hölgyikét.

FURCSA UFO BEFEJEZÉS
Miután Jó+ módon fejezted be a játékot, megkapod a Channeling Stone-t. Ha bizonyos pontokon használod ezt, láthatod a különleges befejezést is.

- **A suli tetején**
- **A molycsata előtt**
- **A motelben, a szobák előtt**
- **A hídon, a hajó előtt**
- **Az üdülő (Resort) területen**
- **A világítótorony tetején**

SZIGORÚAN TITKOS

KÍVÁNJ EGYET

MÉG MINDIG EL VAGY AKADVA? MÁR MEGINT ODA AZ UTOLSÓ ÉLETED IS? NE MÉRGELŐDJ, NE SÍRJ – ÍRJ! VAN ITT GYÓGYÍR MINDEN BAJRA...

SZIASZTOK!

Örülök, hogy újra találkozunk, és remélem, ezúttal is a segítségetekre tudok lenni. Nem is tartalak fel benneteket a locsogásommal, hadd jöjjenek a várva várt titkok, kódok, megoldások. De egyet azért le kell szögeznem: nem vagyok gondolatolvasó. Tehát, ha tényleg kíváncsiak vagytok valamire, ha TÉNYLEG szükségetek van egy kódra, mert anélkül nem juttok előre a játékban, akkor ne várjátok a sült galambot! A feladat nem túl bonyolult:

1. SZINT: Hát, igen, ez a legzűrösebb, de mint tudjuk, minden kezdet nehéz. A lakás különböző pontjain elrejtett objektumokat kell megtalálnotok és magatokhoz vennetek, úgymint 1 darab papírlapot, 1 darab borítékot, bélyeget (ez utólag is beszerezhető a postán) és 1 db íróeszközt ("easy" nehézségi fokozatban játszók választhatnak ceruzát, tollat, vagy bármi hasonlót, a "difficult mode"-ra vállalkozók pedig a számítógép + nyomtató kombinációt).

Ha eddig sikerült eljutnotok, jöhet a

2. SZINT: Rövid és könnyen abszolválható szint, csak egy író felületet kell találnotok – platformot, párkányt vagy asztalt, de szükség esetén a parketta is megteszi.

3. SZINT: Ez amolyan "agyalós" szint. Levelet kell fogalmaznotok – megszólítás, bevezetés, tárgyalás, befejezés, elköszönés, dátum, aláírás... Hát nem könnyű. A legeslegnehezebb benne a tárgyalás rész, ahol PONTOSAN körül kell írni a probléma lényegét – melyik szinten akadtál el, helyileg hol; mi az, amit közvetlenül előtte még sikerült megoldanod; ha több szereplő is van, melyikkel játszol, meg ilyen apróságok. Az "Elakadtam, kérlek benneteket, segítsetek!" csak egy gyors GAME OVER-hez elég. Ha ezt is sikeresen abszolváltátok, továbbléphettek a

4. SZINTRE: Az előbbinél valamivel könnyebb szint. Feladat: a levél borítékolása és a boríték megcímzése. (A következő kódot kell valamilyen eszközzel felvinni a boríték felületére: PSM Magyarországi Szerkesztőség: Computer Média Kiadói Kft. 1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I./14.)

5., BEFEJEZŐ SZINT: ügyességi szint. Cél a levél postára történő eljuttatása, és – ha ez még nem történt meg – felbélyegzése, majd feladása. "Easy" fokozaton próbálkozók a postáskisasszonyokhoz fordulhatnak segítségért. Ha sikerült élve megúsznotok a kalandot, hamarosan a lap hasábjain olvashatjátok a hőn áhított löketet a továbbjutáshoz. Sok sikert!

A PSM-tündér





És most következzenek az olvasók:

GRAN TURISMÓKA

"Sziasztok! Kérlek titeket, hogy a Gran Turismohoz írjatok kódokat. Előre is köszönöm!"

Aranyosi Károly

Teljesüljön hát kívánságod!

Nagy felbontás

Szerezz nemzetközi A jogosítványt (International A License), azután a GT ligában nyerd meg mind a négy kupát, a GT Világkupát (GT World Cup) is beleértve. Ezek után a "Special events" menüben megjelenik a "GT Hi-Fi" menüpont. Ez jobb hanghatásokat, nagyobb felbontást, simábban futó képsorokat tesz lehetővé, viszont a háttér kevésbé lesz részletgazdag. Egyedül lehetsz a pályán (time trial), és a visszajátszást is ebben a módban nézheted végig.

Bónusz kocsik, pályák stb.

Mindegyik kocsival (A, B és C) menj végig mindegyik pályán, mindegyik nehézségi fokozaton (easy, normal, difficult). Ezek után tiéd lesz "arcade mode"-ban az összes bónusz cucc – 4 újabb pálya (Autumn Ring, Deep Forest, SSR5, Grand Valley Speedway), az összes kocsi (Toyota, Subaru, Dodge, TVR), bónusz befejező képsorok és a nagy felbontás mód.



Chrysler Copperhead koncept kocsi
Szerezd meg az összes aranyérmet a B kategóriás vezetői vizsgán (B Class license), vagy fuss be elsőként az angol-amerikai bajnokságon.

Toyota TRD3000GT
Szerezd meg az összes aranyérmet az A kategóriás vezetői vizsgán (A Class license).

Nissan Nismo 400[R]
Szerezd meg az összes aranyérmet a nemzetközi A kategóriás vezetői vizsgán (International A Class license).

Rejtett FMV
Válaszd az "arcade mode"-ot, szerezd meg a bónusz pályákat, végezz elsőként mindegyik pályán bármelyik kocsival. Tedd meg ezt A, B és C kategóriában is, normál vagy annál nagyobb nehézségi fokon. Ezek után a "Bonus Items" menüben megjelenik a "Staff Video" opció.



DUKE NEKED

"Egy játék kódját szeretném elkérni, mert sehogy sem tudok átmenni a pályákon. A játék címe: Duke Nukem 3D. Előre is köszönöm."

Hesz Tibor
Kecskemét

Csiribú-csiribá! Parancsolj:

Szint kiválasztása
Állj le játék közben (pause), és nyomkodd le: le, le, le, le, le, le, le, le, le, fel, és szállj ki az éppen futó játékból (exit), majd válaszd a "Time To Kill" opciót a főmenü alján, a jobbra/balra gombokkal válaszd ki a szintet, és a szint indításához nyomd le az X gombot.

A következő csalásokat ugyanígy a játék lepauzálása után kell beírnod:

Sérthetetlenség: L2, R1, L1, R2, fel, le, fel, le, Select, Select.

Végtelen folytatás: balra, jobbra, fel, balra, jobbra, le, balra, jobbra, L1, R1.

Láthatatlanság: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

Kifogyhatatlan muníció: balra, jobbra, balra, jobbra, Select, balra, jobbra, balra, jobbra, Select.

Az összes fegyver: L1, L2, fel, L1, L2, le, R1, jobbra, R2, balra.

Felturbózott fegyverek: R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select.

Az összes cucc: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2.

Nagy rombolás: L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2.

Nagyfejű Duke: 9x R1, fel.

Kisfejű Duke: 9x R1, le.

Nagyfejű ellenfelek: 9x R1, balra.

Kisfejű ellenfelek: 9x R1, jobbra.

Bevezető képsorok: Select, 9x fel, Select, L1.

Győzelmi képsorok: Select, 9x fel, Select, L2.





SZIGORÚAN TITKOS



Skótszoknyás képsorok: Select, 9x fel, Select, R2.

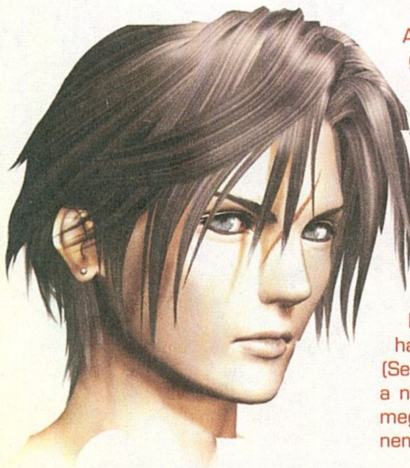
Vége főcím: Select, 9x fel, Select, R1.

A játék befejezése: négyszög, háromszög, kör, kör, Start.

A LÁNGOLÓ KAPU KULCSA

"Ezúton kérek segítséget tőletek egy játékhoz. A játék neve MediEvil, a pálya, melyen elakadtam 'The Gallows Gauntlet'. Kérlek, írjátok meg, hogyan kell kinyitni a lángoló kaput. Előre is köszönöm."

Styasni István
Pilisszántó



A megoldás egyszerűbb, mint gondolnád. Nincs szükséged se kulcsra, se kisbaltára a kapu kinyitásához. A lángoló kapun úgy tudsz keresztülmenni, ha rajtad van a "Dragon Armour" (sárkány-páncélzat). Egyébként ez az egyik legegyszerűbb pálya a játékban. A fejszének azért hasznát fogod venni. Viszont ha esetleg magadra haragítanád a sárkányt (Serpent of Gallowmere), vedd fel a nyúlcipőt, mert nem érdemes megküzdeni vele, de az üldözés nem erőssége.

IRÁNY GONGAGA!

"Egy nagyon-nagyon nagy kéréssel fordulok hozzátok. Szóval én mostanában jutottam hozzá a Final Fantasy VII-hez, mert megvettem Platina lemezen. Eljutottam a 'Gold Saucer'-re, először bementem a 'Battle' részébe, és egy csomó lelőtt katona volt ott.
Egyszer csak leestem a börtönbe, ott Barett megküzdött egy Dyke nevű hapsival, és leverte(m). Utána egy csaj fölvitt a börtönből, de csak úgy juthattam ki, hogy megnyertem egy Chocobo versenyt, kike-rültem, és kaptam egy ilyen izé hajót. És ha jól vettem ki a mondatokból, akkor Gongagába kellett volna mennem. DE NEM TUDOK ELJUTNI ODA, ha egyáltalán oda kell. SEGÍTSETEK! Nagyon kérlek titeket, segítsetek. Beleőrülök."

Láng Tibor
Dunaújváros

Nyugi, nyugi! Nincs semmi okod a beleőrülésre, feltéve, hogy "izé hajó" alatt a "Buggie Mobile"-t (bogár-mobilt) érted, amit Diótól kaptál a verseny megnyerése után. Ezzel a járgánnyal ugyanis nem csak a sivatagon, hanem folyókon is át tudsz kelni. Tehát a "Buggie Mobile"-lal kelj át a folyón, és irány Gongaga! De készülj fel rá, hogy ott Taakokkal fogsz találkozni, akikkel meg kell küzdened. Több irányban is továbbmehetsz: az egyik ösvény egy faluba, a másik egy lerombolt Makoro helyre vezet, ahol is filmbejátszás következik.

NEED FOR KÓD

"Régóta próbálkozom a Need for Speed 3 játékkal, de nem tudom az autókat megszerezni. Ezért szeretnék kódokat kérni, az egy kívánság rovatotokba."

Szeitner László
Győr

Remélem, az alábbi néhány kód között találsz kedvedre valót:

Az összes kocsi és minden standard pálya
Az opciók menüben a névhez írd be: SPOILT.

Plusz kameraállások
Az opciók menüben a névhez írd be: SEEALL. Így a visszajátszások során használt összes kameraállás rendelkezésedre fog állni az opciók menüben, de ezeket csak egy játékos módban tudod aktiválni.

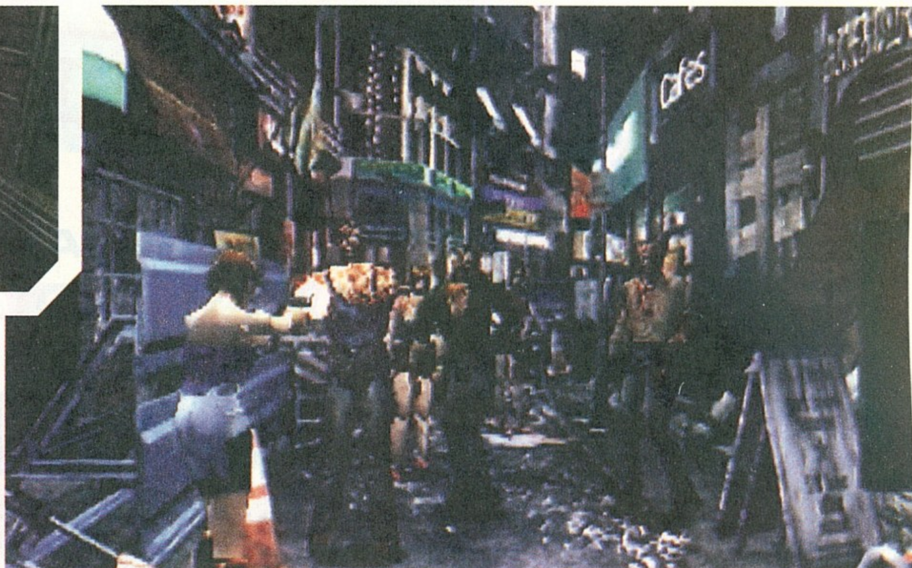
Más kocsik összetörése
A "Start"-tal tölts be egy versenyt, és villámgyorsan nyomd le a Start + Select + R1 + L2 kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A többi kocsi összetöréséhez játék közben nyomd a dudát.

Ütközés kizárása
A töltés képernyőn nyomkodd végig: fel, le, fel, balra, jobbra.

Lóerőnövelés
A "Start"-tal tölts be egy versenyt, és villámgyorsan nyomd le a balra + négyszög + kör kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A kocsid lóereje 25%-kal fog megnőni.







Nehéz kocsi
A "Start"-tal tölts be egy versenyt, és villámgyorsan nyomd le a Select + négyszög + X kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. Verseny közben menj neki a többi kocsinak, lelökheted őket az útról.

Gumilabda rendőrség
Válaszd a "Redrock Ridge" pályát. A "Start"-tal töltsd be, és villámgyorsan nyomd le a le + R1 + L2 kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A zöld Land Rovereket gumilabda rendőrség váltja fel a verseny idejére.

Rendőrségi jeepek leváltása
Válaszd a "Rocky Pass" pályát. A "Start"-tal töltsd be a versenyt, és villámgyorsan nyomd le a jobbra + R1 + L2 kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik. A kék-fehér jeepek a verseny idejére egy kis meglepetéssé változnak. Ugyanezt a hatást a "The Summit" pályán a le + R1 + L2 töltés alatti nyomásával érheted el.

"Slow Motion Mode" (lassított felvétel)
A "Start"-tal tölts be egy versenyt, és villámgyorsan nyomd le a fel + X + háromszög kombinációt, mielőtt még a töltés képernyő (loading...) megjelenik. Tartsd lenyomva a gombokat, amíg a töltés képernyő el nem tűnik.

"Advanced" opció
Szimuláció módban nyerd meg a "Knockout"-ot és a "Tournament"-et.

Bónusz pályák
Az opció menüben írd be a következő nevek valamelyikét és válaszd a "Single Race" (különálló verseny) opciót. (Egyébként normál esetben a bónuszpályák akkor válnak elérhetővé, ha az egész "Tournament"-et megnyered.)

Pálya	Jellemző	Név
The Room	Játékautó pálya	PLAYTM
Caverns	Földalatti pálya	XCAV8
Auto Cross	Kanyon	XCNTRY
Space Race	Őrállomás	MNBEAM
Scorpio 7	Víz alatti pálya	GLDFSH
Empire City	Bónusz pálya	MCITYZ

Bónusz kocsik
Az opció menüben írd be a következő nevek valamelyikét és válaszd a "Single Race" (különálló verseny) opciót.

Kocsi	Név
Jaguar XJR15	1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Niño Szuperkocsi	ROCKET

A Titanic
Válaszd az Aquatica pályát, kapcsold ki az éjszakai vezetést (night driving) és az időjárási viszontagságokat (weather). Állj meg a nagy kanyarnál, amikor hajókürtöt hallasz, és megpillanthatod az "éppen arra járó" Titanicot.

RESIDENT ELEMENT

"A Resident Evil 2-vel már végeztünk. Még mindig az elsőnél tartunk. Elgörgettük a két követ. Fent akadtunk meg a kerek medencénél. Nem értem mit akar a farkassal és a sassal. Az ajtón sem enged be. Szótárból nem tudjuk igazán megfejteni. A rádió sem működik.
A Fifth Elementtel is elakadtunk. A fiúval ugrálok az elektromos folyosókon keresztül, és egy vörös fényű szobába ér, ahol sok monitor van. Bemegy egy kék folyosóra, ahol élet és muníció van. Onnan újra a vörös fényű szobába és vége."
Jelige: "Kezdők között"

A Resident Evilben a második kő elgörgetése után el kellett, hogy jussatok egy szobába, ahol egy kis rejtvény megoldása után begyűjthettetek egy kék könyvet, és korábbról nálatok kellene már lennie egy piros könyvnek is. Nyissátok ki a könyveket, két amulettet fogtok találni, ezeket kell a kerek medencénél található lyukaknál használnotok. Ezután menjetek le a lépcsőn, majd a létrán. Egy szobába értek, ahol 2 CD-ROM-ot kell összeszednetek, kívül pedig 2 Zombi vár rátok, akik savat köpnek. Csúcs!
Ami az Ötödik Elemet illeti, nem ártana átfutnotok fenti kis levélkémet. A fiúval ugráltok – gondolom Korbennel és nem Zorggal –, eddig oké, de HOL? Melyik szinten? A laborban? A repülőtéren? Az űrszállodában? Élet és muníció sok helyen van. Szobák és folyosók úgyszintén. Nem sikerült azonosítanom a helyet, ahol elakadtatok. Annyit tudok segíteni, hogy ha internetközelbe tudtok kerülni, és az angolt is bírjátok valamennyire, akkor a **http://www.umsl.edu/~s1042719/psx/fifthelement.html** oldalon találtok egy szintekre felosztott végigjátszást a játékhoz. De álljon itt vigaszdíjul a csalás menü kódja, hátha az is hasznotokra lesz:

Csalás mód
NTSC (amerikai) verzió: Nyomd le a főmenüben az L1, L2, R2, L1, Select kombinációt. Ha jól pötyögted be, hangot fogsz hallani. Ezek után válaszd a "New game" (új játék) vagy a "Load game" (elmentett játék behívása) opciót, és meg fog jelenni egy csalás menü, ahol válogathatsz a szintek között, örök életet, fegyvereket és egyéb cuccokat szerezhetsz, vagy megnézheted az FMV-ket.
PAL (európai) verzió: Tartsd lenyomva a főmenüben a kör + háromszög + L2 gombokat. A többi ugyanaz, mint az NTSC változatnál.
Jó gombolgatást!



SZIGORÚAN TITKOS

KÖVETKEZŐ HÓNAPBAN...
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER



Logic 3





9.990,-

DUAL SHOCK COMPATIBLE

PS435
TOPDRIVE GTO

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-hoz;
- Teljes „Dual Shock" software kompatibilitás;
- Speciális analóg fék és gáz gombok;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységgel;
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormányon;
- „Biztos-fogás" tapadó korongok, asztalra kapcsolható rögzítő csavar.

SONY PLAYSTATION
DEDICATED FORMAT

DUAL SHOCK COMPATIBLE

17.990,-

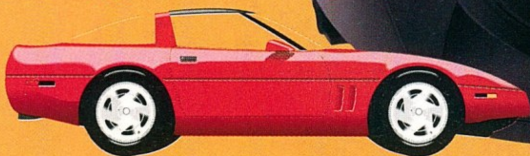
11.990,-

PS441
TOPDRIVE ROADSTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation ÉS N64-hez;
- Teljes „Dual Shock" software kompatibilitás;
- 8 állítási mód (beleértve a Namco, Negcon és Jogcon módokat);
- Gáz- és fékpedál egység;
- Felszerelve rezgéskeltő motorral;
- Gombok átállítási lehetősége;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség;
- Foglalat pótsebességváltónak.



TOP DRIVE
'Wheels to Thrill'



automex.hu

PS436
TOPDRIVE SPRINTER

- Logic 3 kormánykerék a Sony PlayStation-hoz;
- Teljes „Dual Shock" software kompatibilitás;
- Gáz- és fékpedál egység;
- 8 irányú digitális képernyő pozícióvezérlő;
- Dinamikus vezetés, irányítás, állítható érzékenységg
- Szekvenciális típusú sebességváltó-karok a kormány
- Speciális analóg fék és gáz gomnok;
- 3 magasság és dőlés-állítási lehetőség.

Logic 3

TOP DRIVE REACTOR



ACTIVE FEED BACK

BACKWARD COMPATIBLE DUAL-SHOCK

PS440

TOPDRIVE REACTOR

9.990,-

- „Active Feedback" vezérlő PlayStation-hoz;
- Alkalmazza az utolsó „Active Jogging" technológiát;
- Konvertálja a „Dual Shock" játékokat „Active Feedback"-ben;
- Felszerelve rezgésérzékelő motorral;
- Forgatónyomatékos sebességváltó/minden huppanás, ütközés érzékelés;
- Állítható gombok és játékvezérlés.

DUAL SHOCK COMPATIBLE





SONY PLAYSTATION DEDICATED FORMAT

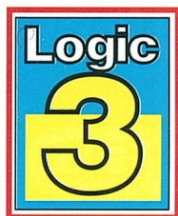
5.490,-

PS414 PS

CHALLANGER PADS

- Iker-analóg botkormányos játékvezérlő 8 irányú vezérlésű lehetőséggel;
- Kompatíbilis a „Dual Shock" analóg PlayStation játékokkal;
- 8 független tüzelő gomb;
- Lassított játszás/irányítás;
- Csúcsminőségű ikerrezgés motorok;

automex.hu









7.490,-

PS4000

PREDATOR PLUS

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- Tölthető 3 sebességgel;
- Automatikus újratöltés állítható töltési sebességgel;
- Konami és Namco üzemmódok;
- Kétsebességű automatikus-tüzelési mód;
- Kézi újratöltés lehetősége.



Logic3 RELOAD START

VIBRATION

11.490,-

PS4003

PREDATOR 2

- Fénypisztoly Sony PlayStation és Sega Saturn-hoz;
- Konami PS és Namco Guncon üzemmódok;
- GUNCON AV adapter mellékelve;
- Állítható egyenes vagy soros tüzelési mód;
- Állítható automatikus tüzelés és feltöltés (gépfegyver üzemmód);
- 3 sebesség beállítás: tüzeléshez, újratöltéshez kézi újratöltéshez;
- Lövés közben rezgés (fokozza a valószerűséges);
- Pedál, újratöltés.





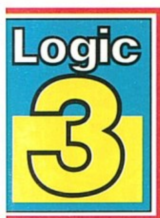
PS405

SUPERPAD

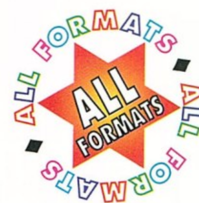
2.490,-

- Sony PlayStation kompatibilitás;
- 8 tűzgomb;
- Automatikus-tüzelés mód;
- 8 irányú vezérlés lehetőség;
- Modern kivitelezésű markolat;
- Hosszú zsinór.









SP300 G

SCREENBEAT SOUND STATION

- 300 W zenei csúcsteljesítmény;
- 3 utas hangfal rendszer, használható: PlayStation, Dreamcast, PC, MAC, Nintendo 64 (kábel szükséges), Walkman, Discman, CD és MP3 Player-hez.
- Állítható hangerő;
- Állítható basszus;
- Tápegység mellékelve.

16.990,-

For VIDEO GAMES, PC & MUSIC

300 WATTS



2.490,-



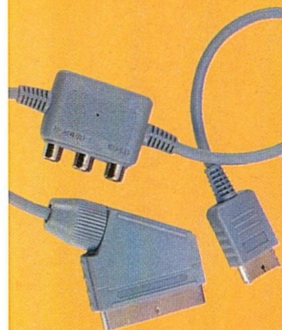
JT422

JOYPAD EXTENSION LEAD

- Játékvezérlő kábelhosszabító;
- Hossza: 1,5 m.







3.990,-

JT421 PSX

SCART

- Kivezetés Direct Stereo és Videó kimenet számára;
- NAMCO normával kompatíbilis G-CON45 használatra;
- Direkt RGB kimenet, csúcs képminőséghez;
- Jobb és bal kimenet Hi-Fi rendszer csatlakozásához.



6.990,-

PS461

GAMES STATION

- Formás és tömör tartó a Sony PlayStation-hoz és kellékeihez;
- Elhelyezhető a 14"-os tévékészülék alá;
- Két fiók biztosítja a könnyű hozzáférést a játékhoz és a vezérlőkhöz;
- Ütésálló ABS műanyag;
- Modern kivitelezése biztosítja a maximális szellőztetést és megakadályozza a por és piszok behatolását;
- Plusz ajándék CD tartó.



2.990,-

JT423 PSX

LINK CABEL

- Lehetővé teszi két PlayStation csatlakoztatását, így a játékosok versenyezhetnek szemtől-szembe. Azoknál a játékoknál használható, melyeken látható „Link" ikon.

A közölt kiskereskedelmi árak tartalmazzák az ÁFÁ-t!



Forgalmazza: Automex Kft. • Honlap: www.automex.hu • E-mail: info@automex.hu
Cím.:1077 Budapest, Wesselényi u. 21. • Tel.:461-5700, Fax:461-5799
Postai utánvét: 1410 Pf. 185., Tel.: 461-5767



ÚJ SZÁM, ÚJ LEMEZ, ÚJ JÁTÉKÉLVEZET-KOLLEKCIÓ. VADÁSSZ LE CSÚNYA CYBORGOKAT, ÜLDÖZZ MÉG CSÚNYÁBB DINÓKAT, KÚSSZ KÍGYÓ MÓDJÁRA, VAGY HAJTSD ÁLOMRA A FEJED A 40 WINKS SEGÍTSÉGÉVEL. NE BECSÜLD ALÁ A *PSM* DEMÓK HATALMÁT...

Quake II

■ KIADÓ:	**Activision**
■ MŰFAJ:	**Első személyű lövöldözős**
■ PROGRAM:	**Játszható demó**

Minden idők legjobban várt PC-konverziója végre megérkezett. Több mint egymillió PC-s példány szállítása után a *PSM* büszkén adja ki a játék legelső játszható PS-verzióját. Nem elég, hogy a játék grafikája simább, mint az aludttej a mákdarálóban, a játszhatóság szempontjából alapművel van dolgunk. Komolyan. Viszonylag kis mennyiségű fegyverrel indulsz, de szerencsére azok a meglehetősen ostoba mutáns cyborg gyerekek egy csomó méretes „pisztolyt" hagytak mindenfelé heverni. Talán okos lenne felszedni őket...
A történet egyszerű: a legerősebb megmarad. Mindenféle űrszörnyek ugranak majd rád az összes irányból, úgyhogy pusztíts el mindent, ami mozog, és – hogy mindig a fegyver jó oldalán (nem a cső előtt...) találd magad – csak lőj tovább. És tovább, és tovább...
Jó vadászatot! Ja, és figyeld a karácsonyi *PSM*-et, *Quake II* demó ügyben...

■ Irányítás
- ↑ előre
- ↓ hátra
- ← fordulás balra
- → fordulás jobbra
- ⊗ tűz
- ◎ előző fegyver
- ▢ ugrás
- △ következő fegyver
- ▬ nézés felfelé
- ▬ lépés jobbra
- ▬ nézés lefelé
- ▬ lépés balra

■ Egyéb jellemzők
A teljes verzióban megtalálható minden idők egyik legnagyszerűbb többjátékos módja. Az egyéb módok közt megtalálható a hagyományos Deathmatch (Traditional Deathmatch), a csapatjátékos DM (Team Deathmatch), és a küzdelem (Versus), ahol az összes játékos adott számú élettel indul, és az győz, aki legtovább marad talpon.



Quake II **– add ki magadból az agressziódat – no meg néhány kiló lőszert.**

■ További infók
Harcold magad vissza az újság 62. oldaláig, ahol a *Quake II* alapos boncolgatáson esik át.





Kinek kéne most az az ezernyi hálózatos PC? A város legjobb lövöldözősdije most itt a PS-re is. Áhhh...



Az 51-ES LEMEZ HASZNÁLATA: betöltés után a balra és jobbra gombokkal scrollozhatsz végig a játékok listáján. A kívánt demó kiválasztásához a ⊗-t használhatod – némelyik demó végén resetelned kell.

Problémák vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
1033 Budapest, Hajógyári sziget 131. épület 1. emelet 14.

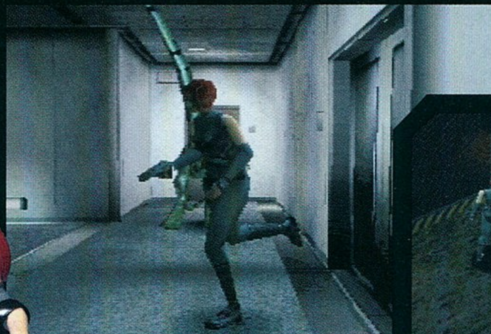
Telefonszám: 457-1123

Dino Crisis

■KIADÓ:	Virgin Interactive
■MŰFAJ:	Túlélő–horror
■PROGRAM:	Játszható demó

Jurassicos hangulat,de nagyon is jó. A Virgin legújabb holtaiból-visszatértlény darabja az e havi CD egyik fénypontja. Aki esetleg nem tudná, a *DC* egy őrült tudós történetét követi, ahogy a tudós új energiaforrások után kutatva eltűnik a szigeten.
Úgy tűnik, valami elromlott és a sziget most hemzseg a vérszomjas dinoszauruszoktól. A te csapatod feladata az, hogy felderítse a furcsa eseményeket. Megérkezéskor elválsz a többiektől, és egyedül kell megküzdened azzal, ami rád vár. Vigyázat! Ez a játék túlmegy a túlélő–horror meghatározáson a pánik–horror definícióig, és kijeszt a bőrödből, mielőtt annyit mondhatnál: „dromioszaurusz".
Vagy még annál is gyorsabban...
A demóban a játék három pályáján próbálhatsz szerencsét.
A feladat mindegyikben egyszerű: maradj életben addig, hogy megfejthesd a létesítmény titkát.









Ha ma egy szigeten landolsz, számíts meglepetésre... Játékmackód karjaiban keresel majd biztonságot, ha ezek ellen a fenevadak ellen akarsz kiállni.

■ Irányítás

⊗/START	demó indítása
↑	előre
↓	hátra
←	forgás balra
→	forgás jobbra
△	futás (lenyomva tartva)
◎	felvett tárgyak
▣	demó resetelése
⊗	bármikorcselekvés (ajtónyitás, tárgy felvétele)
▬	célzás (lenyomva tartva, eközben ⊗-val tüzel)
▬	gyors 180 fokos fordulat

Figyelmeztetés: a ▣ gomb bármikori megnyomása reseteli a demót!

■ Egyéb jellemzők

A teljes verzióban a professzor megtalálásáig rengeteg dinoszauruszfajhoz lesz szerencséd. Egy dologra vigyázz: ne becsüld alá ezeknek a történelem előtti ragadozóknak az intelligenciáját. Nem néz ki sok belőlük, de okosabbak, mint az átlag diplodokusz. Nem egy alkalommal támadnak rád ravasz velociraptorok, akik nagyon meggyőzően játszották a halottat...

■ További infók

Szaggass vissza a 70. oldalra, ahol a *DC* felfedezése található.

This Is Football

■KIADÓ:	SCEE
■MŰFAJ:	Futball–szimulátor
■PROGRAM:	Játszható demó

Bizonyosan az egyik, ha nem a mostani legjobb fociprogram.
A SCEE-s arcok komoly kijelentéseket tesznek a *TIF*-ról; a fenébe is, ha neked kellene minden idők legvalósághűbb focijátékát kiadni, te is belehúznál egy kicsit. Na gyerünk...

■ Irányítás

TÁMADÓ
⊗ rövid/közepes passz (dupla gombnyomás: ⊗ egy-kettő)
◎ gáncsolás/hosszú passz
▣ lövés
△ sprint (nyomva tartva labda előrepöccintése)
⊗ keresztátadás

VÉDEKEZŐ
⊗ szerelés – blokk
◎ szerelés – rúgás
▣ becsúszás
▬ védőjátékos váltása

Ezek csak a *TIF* legalapvetőbb irányításához elegendő gombok, tonnányi egyéb is szerepel a játékban; próbálkozz dupla gombnyomásokkal, gombnyomás utáni nyomva tartással, vagy az ▬ lenyomva tartásával. Az egyéb szituációkban (pl. bedobás) az ⊗ vagy a ◎ hozza játékba a labdát.
Az egyedi visszajátszás-rendszernek egy befejezetlen és nagyon korlátozottan használható verziója található a demóban – csak nyomd meg az SELECT gombot a gólok automatikus visszajátszásakor, és belépsz a manuális visszajátszás módba; itt csak követned kell a képernyőn megjelenő instrukciókat.







Idegesít a *PSS Pro*? Eleged van a *FIFA*-ból? Hát akkor a *TIF* a te csésze futball-teád. Vagy korsó söröd. Vagy akármi.

■ Egyéb jellemzők

Sok egyéb mellett a játékban szerepel majd egy nyolc-játékos mód is.
Ha elég cimborádat össze tudod gyűjteni hozzá, a *TIF* garantáltan hazavágja a *Twister*-t....

■ További infók

A *TIF* megjelenése 2000 februárjára csúszott; amint kapható lesz, a *PSM* ráveti magát.

Metal Gear Solid Special Missions

■KIADÓ: **Konami**
■MŰFAJ: **Lopakodós/stratégia**
■PROGRAM: **Játszható demó**

A *MGS* hatalmas sikere után a Konami meghajolt a tömeg akarata előtt: még több Solid Snake-témát! A *MGSSM* a PS egyik legnépszerűbb játékának folytatása – amely még most, a megjelenés után nyolc hónappal is bestseller. A legszembetűnőbb különbség a kettő között az, hogy a *MGSSM*-ben nincsen történet. A képlet egyszerű: minél több küldetést hajtasz végre, annál több bónuszt gyűjtesz össze, így még több küldetésen vehetsz részt. Az demo adatlemez küldetések sorozatában állítja mérce elé lopakodási és lövészeti képességeidet. Remélhetőleg segít majd még több élvezetet kipréselni a *MGS*-odból, amíg a második rész várat magára.

■ Irányítás
⊗ kúszás
◎ cselekvés
▣ fegyver
△ első-személyű nézet

■ Egyéb jellemzők
A teljes verzió, mely lazán kapcsolódik az eredeti VR Training módjához, mintegy 300 küldetést tartalmaz majd. Ezek négy fő helyszín köré csoportosulnak, és próbára teszik majd az osonási képességedet. A feladatok a viszonylag egyszerű lopakodástól és fegyverrel megoldandó fejtörőktől a bonyolultabb rejtélyekig terjednek. Logikád és következtetési képességed állnak próba előtt, mikor egy gyilkosságot kell megoldanod.

■ További infók
Cserkészd be a 74. oldalt, ahol a *MGSSM* a *PSM* vallatószékében ül...



Nem bírod ki a *MGS* nélkül, amíg a második rész megjelenik? Csak nem félni, kedves játékos. Tökéletesítsd lopakodási technikádat ezekkel a különleges feladatokkal.

40 Winks

■KIADÓ: **GTi**
■MŰFAJ: **platform**
■PROGRAM: **Játszható demó**

Csatold be magad, zörrentsd be a *PSM51* demó CD-jét, és készülj fel egy utazásra a Szürkületi Zónába a *40 Winks*-szel. A GTi estimese-kalandjátékának sztárjai Ruff és Tumble. Velük kell megmentened a 40 Winket (a jó álmokért felelős teremtmények) a gonosz NiteKaptól, a rémálmok urától. A demóban Ruffot irányíthatod. Fogaskerekeket gyűjtögetve kell végigmenned a szinten, hogy lezárt területre juthass el és megmenthesd a Winkeket. Ügyelj arra, hogy sok Z-t vegyél fel, amelyek megvédenek az útközben előforduló kellemetlen meglepetésektől. Valahol félúton egy Jack-in-the-boxba (dobozból nyitáskor kiugró rugós bábu) botlasz, ide beugorva Ruff időlegesen ninja kardművésszé változik.

■ Irányítás
START pause/opcióképernyő
△ kamera áthelyezése a játékos mögé, lenyomva első-személyű nézet
▣ támadás (tripla gombnyomás – tripla támadás)
◎ nagy hatótávú támadás (állva)
◎ speciális mozdulat (futva)
⊗ ugrás
▬ kamera balra
▬ kamera jobbra
←/→ irányok (a karakter a lenyomott irányba megy)

■ Analóg
bal kar: szereplő irányítása
jobb kar: kamera irányítása

■ Egyéb jellemzők
A teljes verzióban Ruffot és Tumble-t is irányíthatod, és robottá, ninjává, vagy tündérré változhatsz. A pályák gyönyörűen kidolgozottak, és az ikrek kalózokkal, várakkal, dinoszauruszokkal találkozhatnak.

■ További infók
A demó jól néz ki, és le ne kapcsold az éjjelilámpádat a következő számban szundító leírásig.



„Ruff és Tumble futkos a városban, Fel, s alá laza pizsamákban...” Ezzel a demóval játszva biztos nem kerülsz ágyba nyolckor...



Tarzan

Problémák vannak a CD-vel?

Tedd a hibás CD-t egy borítékba, és postázd a szerkesztőség címére. Leteszteljük, és ha valóban nem működik, küldünk egy másikat. Figyelem, régi CD-k nincsenek raktáron!

Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
1033 Budapest, Hajógyári sziget 131. épület 1. emelet 14.

Telefonszám: 457-1123

■KIADÓ:	SCEE
■MŰFAJ:	2D platform
■PROGRAM:	Játszható demó

A Disney legújabb PS darabja, amely inkább *Kis hableány*, mint *Pocahontas*, felülmúlta az elvárásainkat, amelyeket az öreg Walttal szemben támasztottunk. Gyönyörű grafika, folyamatos játékmenet, és Phil Collins zenéje – biztos nyertes képlet. A sokak által várt Disney film – a *Tarzan* – megjelenése mellett eme *Tarzan* játék az élő példa, hogy igenis LEHET filmből jó játékot készíteni. A demó a játék felénél kezdődik, ahol Tarzan már felnőtt, az előző pályákat átvészelve. A 2D platformok szokásos lineáris menetétől eltérően itt hullámvasútszerű indákon csúszhatsz, fákra mászhatsz joypaded segítségével. Mindeközben majmokat kell ölnöd azzal, hogy gyümölcsöket vágsz hozzájuk...







Sárga, ragadós, és a dzsungelen lendül keresztül – mi az? Tarzan. Hogy miért sárga és ragadós? Hogy nehezebb legyen kitalálni... Ez a válasz ugyan nem segít majd a játék végigvitelében, de legalább bölcsebb lettél tőle.

■ Irányítás
- START szünet
- △ alacsony dobás
- ◎ földre csapás
- ⊗ ugrás
- ▢ magas dobás
- ■ kaszálás késsel
- ■ szúrás késsel
- ■ gyümölcsfegyver váltása (óramutató járásának irányában)
- ■ gyümölcsfegyver váltása (óramutató járásával ellentétesen)

■ Liánokról lógva
- ← lendülés balra
- → lendülés jobbra
- ↑ mászás fel
- ↓ mászás le
- ⊗ lián elengedése (lendülés ívének tetején lenyomva átlendül a másik indára)

■ Egyéb jellemzők
A teljes verzióban Tarzan életét követheted végig a fognövekedési problémákkal küzdő pólyáskortól a felnőttlét megpróbáltatásaiig. Minden szint végén látható egy videóbejátszás a filmből. Extra bejátszások és bónusz-szintek kaphatók egy tekercs négy darabjának, vagy a TARZAN betűinek összegyűjtésekor; ezek megtalálhatók a demóban is.

■ További infók
Lendülj vissza a 82. oldalra, ahol a *PSM* bepillantást nyer Disney ágyékkötője mögé.

Legacy Of Kain: Soul Reaver

■KIADÓ:	Edios
■MŰFAJ:	Akció/kaland
■PROGRAM:	Játszható demó

Minden témában megvannak a különös alkotások, de a *LOK:SR* minden különcködésen túllépve már egyenesen elgondolkoztató. Ebben a vadonatúj demóban Raziel, a vámpír szerepét alakítod, aki bosszút akar állni gyilkosán. Halottként kóborolva egy olyan világban, ami már számára idegen, Razielnek át kell szívnia a gonosz lakók lelkét, hogy a való világban (Anyagi Létsík) maradjon, ez azonban lassan felemészti energiáját, és ha az egész elfogy, a Szellemi Létsíkra kerül. Itt szellem formájában folytathatja küldetését.



A demóban az Anyagi és a Szellemi síkok között közlekedhetsz, ahol végre kell hajtanod a legelső varázslatot a sok közül. Ehhez meg kell találnod egy gyertyát, meg kell gyújtanod, és el kell vinned a tűzistenhez. Ezután? Ezután már csak magadra számíthatsz, vámpírfiú...

■ Irányítás

← ↓ ↑ →	Raziel mozgatása futás, repülés, úszás közben. Analóg kontrollerrel a bal kar mozgatja Razielt.
Analóg	ugrás/úszás
⊗	lenyomva tartva szárnnyal siklás
■+⊗	nagy ugrás/víz alatt nagy sebesség
▢	támadás/tárgyak, ajtók, kapcsolók használata/varázslat kiválasztása a menüből
△	elkábított ellenfelek megragadása/halálos ütés/lövedékek célzása és lövés
◎	lélek kiszívása
■	guggolás
■	ellenség-nézet váltása
■/■	kamera forgatása Raziel körül
■/■	nézelődő-mód
■	menü nyitás/zárás
START	játék indítása/szünet ki-be
← ↑ → ↓	menüpontok közötti váltás
⊗	menü kiválasztása

■ Egyéb jellemzők

A *SR*-ben nincsenek pályák; az egész egy hatalmas, spirituális világ. A játékmenet gyakorlatilag folyamatos, néhány FMV jelenet kivételével.







Fuss, repülj, mássz vagy ússz, mikor segítesz Razielnek lelkeket szerezni, hogy visszavághasson ellenségeinek.

Afrika Shox

■KIADÓ: **Sony Music/Hard Hands**
■MŰFAJ: **Techno-őrület**
■PROGRAM: **Zenés videó**

Az *Afrika Shox* – az első album, a *Leftism* sikere után – Leftfield új albumának (*Rhythm and Stealth*) elsőként megjelenő, ellentmondásos maxi-ja. Ellentmondásos, mert sokan azt gondolták, hogy ezt a klipet betiltották túlzott durvasága miatt. Ez nem igaz. Hát tessék, döntsd el magad, úgy hogy megnézed Chris 'A Manus, Aki Az Agyahagyott „Mental Wealth" PlayStation Reklámot Csinálta' Cunningham klipjét.



Na ez biztos fájni fog... Figyeld a Leftfield új klipjének észbontó effektjeit. Dögös.







Final Fantasy VIII

■KIADÓ: **SCEE**
■MŰFAJ: **RPG**
■PROGRAM: **Videó**

A *PSM*-nek sikerült elsákolni még egy demót az év legjobban várt játékáról. Ez a vadonatúj darab még többet felfed a *FFVIII* hihetetlen grafikai képességeiből, és abból a döbbenetes környezetből, ami a megjelenéskor várható. Bizonyíték arra – már ha kell egyáltalán –, hogy milyen lélegzetelállító is a nyolcadik rész. Egy átlag játékosnak uszkve 120 órájába kerül majd befejezni, úgyhogy töltsd fel a hűtőt, és vegyél egy extra hosszú szalagot az üzenetrögzítőbe... Ha egy olyan játék kell, amivel egész télen elfoglalhatod magad, hát itt a megoldás.
Lapozz a 66. oldalra a teljes leíráshoz.





Készen arra, hogy átrendezze az életedet, már majdnem itt a *FFVIII*. Kerülj a megfelelő hangulatba a legújabb *PSM* videóval!

Crash Team Racing

■KIADÓ: **SCEE**
■MŰFAJ: **Gokartverseny**
■PROGRAM: **Videó**

Bármilyen hihetetlenül is hangzik, szerintünk felfedeztünk egy játékot, amelyik jobb, mint a *Speed Freaks*. A Naughty Dogos arcokból verbuválódott *CTR* rendelkezik a *Crash*-sorozat tagjához szükséges összes kívánalommal. Utolérhetetlen játékmenet, hihetetlen grafika, és átkozottul jó szórakozás; a videó bemutatja, hogy milyen nyalánkságok várhatók. Nem kell félni – a játszható verzió már itt a küszöbön, de addig is legeltessétek a szemeteket ezen az észbontó videón. Lehet, hogy most még „csak egy versenyjáték" a sok közül, de várj, amíg nem játszottál vele. Kapaszkodj, és kezdődjék az újabb *Crash* varázslat...







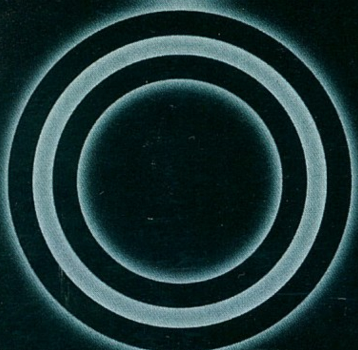


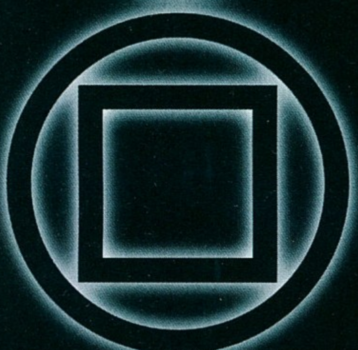


Nézd meg a *CTR* videón, hogy milyen a narancssárga erszényes legújabb gyermeke – a játszható demó mindjárt itt van...

ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



AKÁR 33%-KAL KEVESEBB

FIZESS elő a PlayStation Magazinra és a legfrissebb hírek, újdonságok hozzád jutnak el legelőször. Ráadásként, egyéves előfizetés esetén, választhatsz a három játékprogram közül, mellyel megajándékozunk.

TELEFON: 467-67-20
FAX: 457-11-23
E-MAIL: PSM@CMK.HU
POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

A *PSM* ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990 Ft	(1 szám 1 333 Ft)
Fél évre	8 990 Ft	(1 szám 1 333 Ft)
Negyed évre	4 990 Ft	(1 szám 1 333 Ft)
A következő számra	1 790 Ft	

ÚJ!

Lapunkat *OTP* bankkártyája segítségével is megvásárolhatja.

(06-1) 266-0000

hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható telefonszámon.



MEDI EVIL

Szegény lovag! Már nagyon régen vár rá, hogy bosszút állhasson. Így egy kicsit már rozoga állapotban van. Persze, ha sikerül a megfelelő fegyvereket összegyűjteni, máris jobb esélyekkel folytathatja a kutatást. Full "háromdés" kaland!



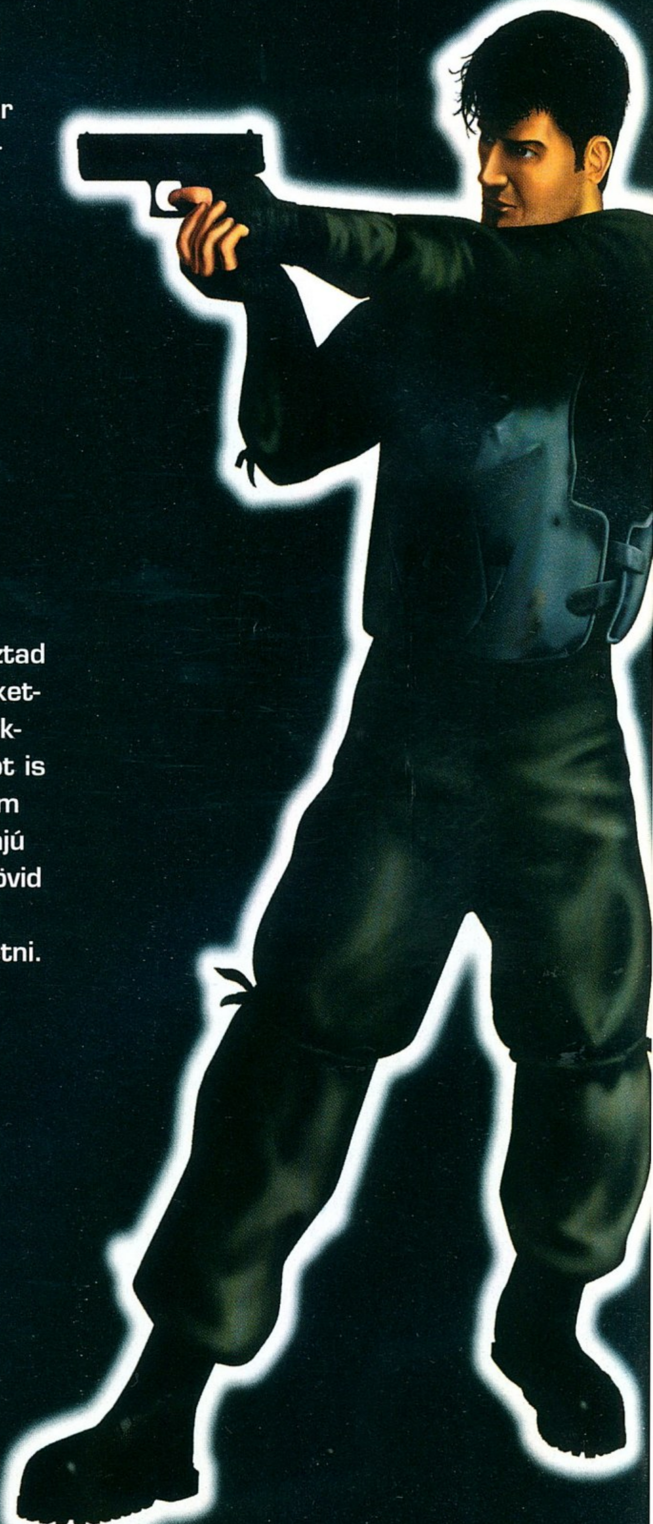
SPYRO THE DRAGON

Ha az összes ládát szétzúztad Crashsel, ha már minden ketrecet kinyitottál Crockal, akkor itt az ideje, hogy Spyrót is győzelemre segítsd egy nem kevésbé kidolgozott grafikájú játékban! A kis tűzokádó rövid idő alatt a legjobb barátod lesz. Nem lehet nem szeretni.



RIDGE RACER TYPE 4

Az öreg PlayStationösök még emlékeznek a legelső Ridge Racerre. Már akkor is az egyik leglátványosabb játék volt. A programozók azonban csúcskísérletre készülnek: a grafika, a hangulat, a játékmenet minden eddigi változatot felülmúl. Képzelheted!



GAME SIKERLISTA

Furcsa hónap ez a listán. A nagyobb Platinum játékmesterek újra a csúcsra törtek (nyolc a top húszból), míg az első öt megint hemzseg a zöldfülűektől. Azok a csodálatos rózsaszíngatyások felbirkózták magukat az első helyre, letaszítva a régen várt *Soul Reaver*-t. Úgy látszik a *GTA* eltévedt és értékes helyezéseket vesztett, de a *GTA2* megjelenése biztos, hogy még változtat a helyzeten. Ki tudja mi a trükkje a *Theme Park*-nak, melyet újra a listákon találhatunk? Valószínűleg erőszakot alkalmazott Alton Towersben...





1 (új) WWF Attitude
Acclaim
Bú, röff, háp... Hú, de hangos ez a *WWF* társaság!



2 (új) Soul Reaver
Eidos
A kezdő animációból rögtön megtudhatjuk, miért esett le az álla a főhősnek. Ettől kezdve már érthető a rosszkedve, amit a rátámadó szörnyek fognak bánni.



3 (új) South Park
Acclaim
Van, aki szerint ostoba és infantilis befektetés, van, aki szerint nagy dobás. Szerintünk? Ha ránk hallgatsz, Te döntöd el!



4 (új) FA Premier League Stars EA
Futballsztárok, rajongók, izgalmas félidők. Ennek ellenére attól tartunk, a közelgő *FIFA* és *ISS* programok miatt csak villámlátogató lesz a lista élvonalában.



5 (3) Driver
GT Interactive
Kicsit kisodródott a kanyarban és hátrébb került. Talán, ha elkészülne a moziváltozat, mondjuk a PS2-höz. Na jó, nem szóltam!

6.	(19)	*Tekken 3*	SCEE
7.	(13)	*Colin McRae Rally*	Codemasters
8.	(1)	*Syphon Filter*	SCEE
9.	(ÚJ)	*Croc 2*	EA
10.	(18)	*Gran Turismo*	SCEE
11.	(2)	*Silent Hill*	Konami
12.	(ÚJ)	*Castrol Honda Superbikes*	THQ
13.	(ÚJ)	*Point Blank 2*	SCEE
14.	(13)	*Time Crisis*	SCEE
15.	(RE)	*Crash Bandicoot 2*	SCEE
16.	(12)	*Tiger Woods '99*	EA
17.	(22)	*Final Fantasy VII*	SCEE
18.	(RE)	*WWF WarzoÚj*	Acclaim
19.	(ÚJ)	*Speed Freaks*	SCEE
20.	(ÚJ)	*Shadowman*	Acclaim
21.	(RE)	*C & C: Red Alert*	EA
22.	(RE)	*Tomb Raider 2*	Eidos
23.	(4)	*V-Rally 2*	Infogrames
24.	(RE)	*Medievil*	SCEE
25.	(23)	*Tomb Raider 3*	Eidos
26.	(32)	*Music*	Codemasters
27.	(RE)	*Rayman*	UbiSoft
28.	(ÚJ)	*G-Police 2*	SCEE
29.	(RE)	*Oddworld: Abe's Exoddus*	GTi
30.	(RE)	*Knockout Kings*	EA
31.	(ÚJ)	*Capcom GeÚjrations*	Virgin
32.	(5)	*Bugs Bunny: Lost In Time*	Infogrames
33.	(8)	*Metal Gear Solid*	Konami
34.	(15)	*FIFA '99*	EA
35.	(RE)	*Grand Theft Auto*	Take 2
36.	(6)	*Brian Lara Cricket*	Codemasters
37.	(14)	*GTA Double Pack*	Take 2
38.	(RE)	*Theme Park*	EA
39.	(RE)	*Duke Nukem: Time To Kill*	GTi
40.	(RE)	*TOCA 2*	Codemasters

Üdvözöljük a PlayStation világhálójában


Back

Forward

Reload

Home

Search

Guide

Images

Print

Security

Stop


Kapcsold le a fényeket, és készülj fel, hogy hülyére izgulod magad! Jön a *Dino Crisis...*

A világhálon mindenütt feltűntek a túlélő-horror újdonsággal foglalkozó *Dino Crisis* website-ok. Ahogy először nevezték: a *Resident Evil* dinókkal – a kiadás körüli új hírekkel és a sztori részleteivel a Capcom hivatalos címén találkozhatsz: **www.capcom.com.**

Feszült és borzongató... A világ leghíresebb tudósa eltűnik, s neked kell felkutatnod őt egy misztikus, távoli szigeten. A ködből hirtelen egy olyan ragadozó vágódik elő, aminek emléke már évezredek óta nem kísérti az emberiséget... Tapasztald meg a tiszta rettegést! Csodálatos.

Egy nem hivatalos szereplőlista, képek a játékból és egyéb részletek találhatók a **www.netsu.org/dinoc/characters.html** címen. Ha valamivel többet akarsz megtudni ezekről a hüllőkről, akikkel harcolnod kell, kérdezd Dino Dont – egy embert, aki a kérdés megszállottja. Az ő oldala, a **www.dinodon.com** egy kimondottan dinó-rajongó hely. A Cryolophosaurus egy nagy, korai húsevő volt, a homlokán egyedülállóan nagy, csontos taréjjal. Dr. William Hammer geológus, az augustanai (Illinois) egyetemről, aki kiásta a leletet egy sarkköri geológiai kutatóúton, az Elvis becenevet adta az állatnak, a Presley-stílusú taréj miatt.

Ha már egyszer nekiálltál a dinó tények olvasásának, akár rendelhetsz is egy miniatűr Gigantosaurus koponya plakettet Dontól, 175 dolláros alkalmi áron. Ha pedig meg akarod osztani újdonsült tudományodat másokkal is, próbáld ki a Yahoo *Dino Crisis* club-ját.

Catherine Channon

***Dino Crisis* címek:**
Capcom hivatalos cím:
www.capcom.com/games/e3/1999/dino_crisis/
Dino Don: www.dinodon.com
Netsu.org: www.netsu.org/dinoc/characters.html
Yahoo Dino Crisis club:
clubs.yahoo.com/clubs/dinocrisisclub











Még több horror a Capcomtól, a szakma nagymestereitől. Ezúttal talán kissé dinó ízű.

Levelezés

Ötletek, vélemények, hozzászólások, kiegészítések – Olvasóink megnyilatkozásainak egyre bővülő színtere. Ragadj pennát vagy billentyűzetet és leveleddel lombosítsd közös gondolataink eleven fáját!

visszhang

ISMÉT CSAK LEVELEK GARMADÁT HORDTA FELÉNK, NA NEM AZ ŐSZI VAGY A TÉLI SZÉL, CSAK A POSTA. E-MAILEK IS ÉRKEZNEK LASSANKÉNT. VAN AKI ÍRÓGÉPPEL, VAN AKI CSAK ÚGY KÉZZEL, DE MINDENKI SZÍVBŐL, AZAZ ITT A LEVELEZÉS...



Beköszönteni látszik a tél – vagy legalábbis hideg, fagyos csápjait nyújtogatja felénk. Jólesik ilyenkor egy kis levélbontogatás, olvasás, háttal a kellemesen meleg kályhának dőlve. Mielőtt megkérdeznétek: nem a levelekkel gyújtottam be... Nem tennék ilyet – főleg mióta többen nemcsak írnak, hanem rajzolnak is nekünk! A legjobban sikerült alkotásokat – úgy is mint a Hónap Levele – ezentúl díjazni fogjuk. Íme, legelső választottunk teljes terjedelmében:

"Kedves PSM!
Végre egy újság, ami azzal foglalkozik, ami engem is (és sokakat) érdekel.
Ugyan nem régóta van PlayStationöm, és a magazint is csak most vettem meg először, de mind a kettő nagyon tetszik.
Hát még az az "idétlen" sárga kanapés reklám... remélem nem baj, hogy elloptam az ötletét.
Ha lehet, szeretnék tőletek egy szívességet kérni: imádom a Tekken összes részét (főleg a 3-at), úgyhogy nem bánnám ha majd hosszasan beszámolnátok az újabb fejleményekről. (Tekken Tag)
/Lehet, hogy őrült vagyok, de az egész PSX-et a Tekken 3 miatt vettem meg./
(Egy fenét – ez teljesen érthető indok, de bízom benne, hogy idővel találsz más ked-vencceket is, hiszen az a rengeteg verekedés még megárt egy kislánynak... Persze manapság?!)
Ha tetszene a rajzom, azért jelezzétek!
Ja, és még valami, csókoltatom a PSM tündérke kezeit! Sokat segített!

Kis Brigitta



A rajz tetszett, jelezzük. És most, meglepetés-ajándékként mit is kaphatna ezért Brigitta? Virgácsot, rollert vagy üveggolyót? Azt hiszem egy Tekken 3 figurának jobban örülne, úgyhogy PSM Tündérünk már repül is a posta irányába egy kis csomaggal, ami ugyan alaposan próbára teszi szárnyai teherbíróképességét, de hát az élet már csak ilyen kemény. Bár Horváth Krisztián azért szépet is talál benne, amint az alábbiakból kivehető:

"(...) Nem tudom, érdemes-e a szót szaporítani azzal, hogy mennyire ott van a PSM ahol van.
(szerintünk csak nyugodtan!!!)
Újat úgysem tudnék mondani, csak a szokásos dicséretet: FANTASZTIKUS!!!!!

Üdvözlettel:
Horváth Krisztián

Krisztiánhoz valószínűleg az utolsó pillanatban, de azért eljutott az újság, hiszen mint jelezte, kis híján már orvoshoz kellett fordulnia. Mindegy, mi gyógyír vagyunk a legtöbb bajra. Kicsit ugyan fukarkodott a kedves szavakkal (legfeljebb ötöt találtam), de nem baj, ez betudható a PSM átvétele okozta boldog révületnek.

Régi de kellemes adósságnak teszünk most eleget, egy sikeresen lebonyolított sorsolás után, ahol igen sokan nyertek igen sokat:

Jön a NYEREMÉNYÖZÖN, az első számban közzétett, és nagy mennyiségben kitöltött, visszaküldött, majd feldolgozott kérdőívek (amikben a szokásaitok után tapogatódzunk...) adatszolgáltatóinak. A kérdőívek elemzése igen hasznos eredményekre vezetett, megtudhattuk többek között azt, hogy a PSM olvasóinak általában van PlayStationük, havi nettó 30 000 Ft-ot keresnek vagy többet, esetleg még annyit se, és döntő többségük fiú vagy lány.



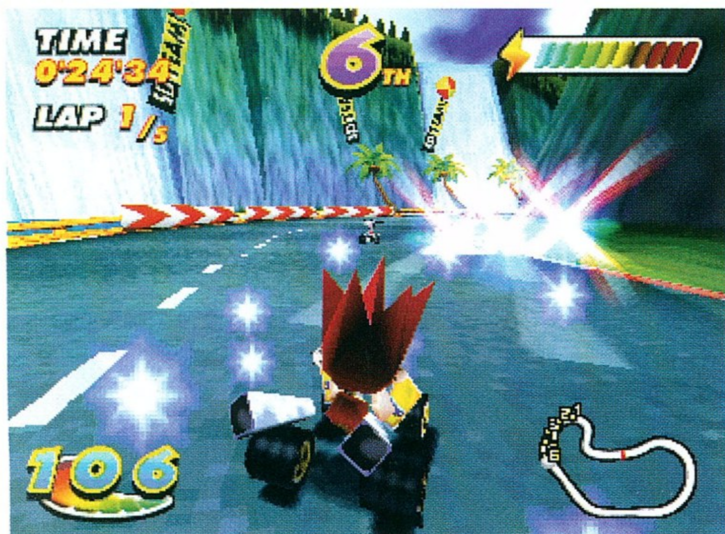
Kis Brigitta – visszafogott színek, ám mozgalmas mondanivaló. Ez a kezdete lehet valaminek.

20 SYPHON FILTER CD KERÜL KIOSZTÁSRA AZ ALÁBBI SZERENCSÉSEK KÖZÖTT:

Törőcsik László	Ceglédbercel
Pataki Tibor	Ráckeve
Lippay Csaba	Miskolc
Lang Tibor	Dunaújváros
Koritár Richárd	Békéscsaba
Csepi Máté	Nagyszentjános
Kovács Csilla	Áska
Fodor Szabolcs	Kaposvár
Sándor Attila	Sajószentpéter
Hegedűs Robert	Bükkszentkereszt
Nádasi Ferenc	Gyepükaján
Gál Dénes	Balatonkenese
Kegye Zoltán	Bátonyterenye
Koncz Attila	Kiskunhalas
Kelemen Péter	Pápa
Schrepf János	Szombathely
Szepesi János	Pálmonostora
Kis Csaba	Tarnaméra
Csobán Attila	Cegléd
Báló Gábor	Szeged
Kőrösi Bálint	Székesfehérvár
Örkényi Attila	Budapest
Fenyvesi László	Orosháza

MEDIEVIL JÁTÉKOT NYERTEK:

Kastély Gábor	Akasztó
Dr Varjú János	Nagymányok
Horváth Ágnes	Salgóbánya
Lukács Zsolt	Salgótarján
Takács István	Győr
Leskó Norbert	Tokod
Horváth Zoltán	Tatabánya



10 DEVIL DICE TALÁLT GAZDÁRA KÖVETKEZŐ OLVASÓINKNÁL:

Berényi György	Fábiánsebestyén
Papp László	Herend
Papp Attila	Isaszeg
Sági András	Keszthely
Strobel Árpád	Balatonalmádi
Hanyu Gábor	Budapest
Horváth Tamás	Budapest
Toncsik János	Tompa
Horváth Csaba	Bonyhád
Ács Bániel	Budapest

Múlt havi Visszhangunkban – óh, jaj – feldobott pályázaton (ahol különböző indulatszavak rögtönzésére sarkalltam a kedves olvasót) első helyezést ért el, és ezzel egy Furby boldog tulajdonosává vált **Cinege László**, budapesti versenyzőnk, "budó" pályaművével, melyet, ha nem is alkalmazunk majd gyakran, mindenesetre eredetiségével kivívta a legnagyobb elismerést.

2. díj, s ezzel Darth Maul tulajdonosává vált **Szabó Bernadett** (Budapest) "wáo" – ami talán az angol wow átültetése csodás nyelvünkre, s leginkább akkor használod, ha az éjszakai szórakozóhely pultjánál állva kiderül, hogy a koktél, amit kifizettél, mégsem egy gyűszűnyi keserű izé, hanem egy fél liter finomság kisebb trópusi növény felhangokkal, a pohár tetejénél.



3. díj, Watto jár **Kelemen Zsolt**-nak, (Székesfehérvár) aki a kultikus "iáá" felkiáltásával leginkább H. P. Lovecraftot idézi, bár azt az IA-t nagybetűvel írjuk, és olyan lelket tépő hangot képzelünk hozzá, amit egy normális élet alatt egyszer sem hallani. De azért köszönjük, csakúgy mint a többi, kevésbé eredeti, de figyelmet érdemlő hozzászólást.

3,5 díj (egy megosztott harmadik hely vagy vígaszdíj) jár **Horváth Gábornak** (Mázal) „cool" szócskájáért, ami nagyon szép és jó, csak éppen angolul van, ugye...
De az igyekezet egy Obi-Wan bábuval azért honorálható.

Szusszanjunk egyet, és máris jöhet a Butik pályázat. Vajon mi is lehetett a helyes válasz? Budó? Nem. Mr. Anderson. (A Neót nem tudtuk elfogadni. Vagy nem akartuk.) A szerencsések pedig a következők:

Balogh István, Miskolc – Ninjával találkozhat
Bális Katalin, Zalaegerszeg – Crash Bandicoot utazik hozzá
Csíkja Etelka, Miskolc – Quake II Iron Maiden
Gyarmati János, Budapest – Duke Nukem
Orbán Róbert, Budapest (bár ő Andersent írt, a hibát rövid vita után elírásnak minősítettük, és a pályázatot elfogadtuk. A szerencse istennője neki kedvezett, hiszen az ő levele lett az ötödik. Mi pedig nem vitatjuk döntését), pedig egy Naboo Fighterrel repkedhet kedvese elébe... Már ha van neki olyan. Mindenesetre Fighterét már útnak indítottuk.

Végezetül, ha ennyi ajándék még nem volna elég, következnek a Pipáld ki rovat nyertesei, akik szintén teljes verziós játékokat nyertek, úgyhogy nyugodtan figyeljék a postást. Nem mindig csenget ugyanis kétszer.

Zellmann Erika, Szigetszentmiklós
Kincses Attila, Zalaegerszeg
Luka Péter Attila, Veszprém
Tóth Dénes, Kecskemét
Mészáros Péter, Budapest
Horváth Ildikó, Pilisszentkereszt
Juhász Gábor, Budapest
Bogdán Tibor, Jászberény
Molnár Zoltán, Szombathely
Antal Balázs, Budapest

Azt hiszem, ezúttal igazán kielégítettük olvasóink ajándékéhségét! Mindenki rendben van? Igen.
Továbbra is várjuk leveleiteket, e-mailjeiteket (de szépen hangzik), képeket, kérdéseket PSM Tündérhez, pályázatokat, Pipáld kiket, ötleteket, hogy lehetne már műanyag dobozban a CD, kóbor kutyákat és macskákat. Budó.

PSM Magyarországi Szerkesztőség: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14.
Telefon: 457-1135 • Fax: 457-1123 • E-mail: psm@cmk.hu

SUPER SONIC
PSX, Nintendo, Dreamcast gép, játékok, tartozékok, rendkívül alacsony áron! PSM magazin kapható.
VII. Bp., Erzsébet krt. 17. Tel.: 351-5836

SZÍNES VIDEÓTÉKA
PSX játékok, gépek, kiegészitők adás-vétele, cseréje. PSM magazin kapható.
A játékok kipróbálhatóak. Minden amit a konzolról tudni akarsz...
VII. Bp., Thököly út 7. Tel.: 3428-047; 30/9245-023

APRÓ COM. KFT
PC konfigurációk építése, PSX tartozékok és szoftverek teljes kínálata. Elender Internet előfizetés.
II. Bp., Mária Remetei út 116. Tel.: 275-80-70

PSX SZAKBOLT ÉS JÁTÉKKLUB
PSX gépek, programok adás-vétele, kölcsönzése.
Salgótarján, Kassai sor 12.
Tel.. 20/9-770-709

PREDÁTOR VIDEÓJÁTÉKOK
MINDEN AMI VIDEÓJÁTÉK, GÉPEK, PROGRAMOK TARTOZÉKOK. ÉRDEKLŐDJ!
TEL.: 76/460-474; 06-20/9-692-899

MEGA TOP-X
PSX játékok nagy választékban kipróbálási lehetőséggel. Akciós software és hardware.
9400 Sopron, Füredi sétány 6.

PÁZMÁNY VIDEOTÉKA
Sony, Nintendo adás-vétel-csere-gépkölcsönzés.
9700 Szombathely, Pázmány P. krt. 4.
Tel.. 06-20/9-565-322

VIDEÓJÁTÉK SZAKÜZLET
PSX, Sega Dreamcast, N64, Game Boy
PC CD-ROM játékok bő választékban.
8200 Veszprém, Ady u. 79., Kossuth u. 6.
Tel.: 30/96-97-479; 30/95-70-660

NINTENDO SHOP-RON
SOPRON LEGNAGYOBB VIDEÓJÁTÉKSZAKÜZLETE
9400 Sopron, Újteleki u. 50.
Tel.. 99-333-195

JÁTÉKÁLLOMÁS
SONY PSX, NINTENDO 64, SEGA PROGRAMOK KELLÉKEK ADÁS, VÉTEL, CSERE.
Gödöllő, Szilhát u. 4.

NEW GAME
ÚJ ÉS HASZNÁLT GÉPEK, LEMEZEK ADÁSA, VÉTELE, CSERÉJE. TEL.: (20)-988-4883
5000 Szolnok, Batthyány u. 22.

KONZOL STÚDIÓ
VIDEÓJÁTÉK-KONZOL SZAKÜZLET ÉS SZAKSZERVÍZ.
Tel./Fax: 218-1925. 06-20/9-888-337
Nyitva: H.-P.: 11-19; Szo.-V. 9-13

HOOLIGAMES
SONY PSX ALAPGÉP, KIEGÉSZÍTŐK PROGRAMOK, KEDVEZŐ ÁRON KAPHATÓK.
VI. Bp., Szondy u. 14. Tel.. 3324-681

NINTENDO ÜZLET
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
V. BP., VÁCI U. 7. TEL.: 2667-134

NINTENDO ÜZLET
PSX, NINTENDO, SEGA, GAME BOY ADÁS-VÉTEL, CSERE, GÉPKÖLCSÖNZÉS.
VI. BP., TERÉZ KRT. 6. TEL.: 3415-007

MEGACOMP
Minden Playstation játék
3990 és 5990 Ft-os egységáron kapható.
XX. BP.,SZENT ERZSÉBET TÉR 10.

SIGNAL COMPUTER KFT
TV-játék szaküzlet. Gépek, tartozékok, programok. Folyamatos AKCIÓK!
1135 BP., BÉKE ÚT 100. TEL.: 340-8544

GAMES WORLD BT.
NAGY VÁLASZTÉKBAN SONY PSX, NINTENDO 64 GAME BOY VÁSÁRLÁSA, CSERE-BERE.
1191 Bp., Hunyadi u 10-14

JÁTÉKÁLLOMÁS
Segitünk játszani! Állitólag olcsók vagyunk!
Hívj: 40-50-350. XVI. Pálya u. 104

FIGURA PLAYSTATION
Játékok, gépek, kiegészitők adás-vétele, cseréje.
A játékok kipróbálhatóak. PSM magazin kapható.
1066 BP. OKTOGON TÉR 3. TEL.: 06/1 343-5895
NYITVA TARTÁS : H-P 10-18, Szo.10-14.

GAMESTATION
SONY P.S.X. GÉP-JÁTÉKOK ADÁS-VÉTEL-CSERÉJE
XVI. ONDVEZÉR 41. NY.: H-V 12.30-20.00-IG.
TEL.: 06-209-291-248

PLAYSTATION SZERVIZ
TEL.: 06-30-951-6582

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ
PSX gépek adás-vétel-csere+kiprobálási lehetőség.
N64, Supernintendo, Gameboy csere.
1173 Bp. Pesti út 44/A.; Tel: 06-30-942-8109

MARIO HOUSE
Ninteno, Sega, Saturn, Sony, Ultra 64 gépek és játékprogramok, adás-vétel és csere.
Lego adás-vétel.
1139 Budapest, Üteg u. 29; Tel.: 339-43-53

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük lépjen kapcsolatba

Horváth Henrikkel
(1) 457-1135

Hirdetőinknek ingyenes szövegírást és grafikai kivitelezést biztosítunk.

KONZOL STÚDIÓ
Minden ami...
PlayStation
NINTENDO64
AKCIÓS ÁRAK!
SZAKÜZLET, SZAKSZERVÍZ
Bp.IX.,Kinizsi u. 27.
Tel/FAX: 218-19-25
Tel: 06-20-9888-337
Nyitvatartás:
H - P :11 - 19
Szombat : 9 - 13

PSX Kormány eladó
Turboracewheel, remegős, kézifékes. Irányár: 17000 Ft.
ÉRD.: 318-5329

TEKKEN 3 ÉS TOMB RAIDER III.
matrica eladó PSX géphez. Ár megegyezés szerint.
TEL.: 06 20/9185-738

PSX JÁTÉKOK ELADÓK
Collin Mcrae Rally, Kensei, GTA London, Dino Crisis... stb.
TEL.: 06 1 256-1552, 16-20-IG

FINAL FANTASY VII-VIII.
leírása eladó. Megunt játékaimat eladnám, esetleg elcserélném.
TEL.: 06 20/3232-533

INDUL A PRIVÁT PSM PIAC

MEGUNTAD VALAMELYIK JÁTÉKODAT? MÁSIKRA CSERÉLNÉD?
ELADNÁL, MEGVENNÉL PSX JÁTÉKOT, PERIFÉRIÁT,
MEMÓRIÁT RÉGEBBI MAGYAR ÉS KÜLFÖLDI PLAYSTATION LAPOKAT?
JÁTSZÓTÁRSAT KERESEL?

KÜLDJ LEVELET VAGY E-MAILT!

MAGÁNSZEMÉLYEKNEK **INGYENES** HIRDETÉSI LEHETŐSÉG 20 SZÓIG

E-MAIL:HORVATHH@DCCD.HU
TEL.:06-1-457-1135

LAPZÁRTA: OKTÓBER 18.

FIZESEN ELŐ A PLAYSTATION MAGAZINRA EGYETLEN TELEFONHÍVÁSSAL OTP BANKKÁRTYÁNAL!

Önnek nem szükséges csekkek kitöltésével, postázásával fáradnia. Lapunkat telefonon is megrendelheti és az OTP bankkártyája segítségével egyúttal ki is fizetheti.
Az InterTicket bankkártyás telefonos ügyfélszolgálata a

(06-1) 266-0000

számon hétfőtől szombatig, 9-20 óráig hívható.

Az InterTicket bankkártyás szolgáltatásai: Színház-,koncertjegy vásárlás, repülő-, hajójegy megrendelés, Hírlap előfizetés

A PSM 06 TARTALMÁBÓL

LEGFRISSEBB HÍREK ÉS ELŐZETESEK!

- TOMORROW NEVER DIES (A HOLNAP MARKÁBAN)
- COLIN MCRAE RALLY 2
- ARMORINES
- DUNE 2000
- CYBER TIGER
- RAYMAN 2
- SAGA FRONTIER 2
- JET-X
- CHOCOBO RACING
- FIGHTING FORCE 2
- DEMOLITION RACER
- TOY STORY 2
- VANISHING POINT
- MUPPET RACING
- EHRGEIZ
- MICRO MACHINES 4
- És még sok más!

VILÁGPREMIER ÉS JÁTSZHATÓ DEMÓ!

TOMB RAIDER

UTOLSÓ FELFEDEZÉS

Lara visszatért. A haja kicsit megint nőtt, a feladat nem kevésbé. Olvass a legújabb egyiptomi kalandról és játssz a demóval a *PSM* jóvoltából!

PLAYSTATION 2 EXKLUZÍV!

ITT AZ ÚJ GENERÁCIÓ

Megcéloztuk a tokiói Game Show kiállítást, hogy megtudjuk, mit hoz a jövő. *Gran Turismo 2000? Tekken 4?* Bármi lehetséges!

MADE IN JAPAN

Ha már úgyis Tokióban jártunk, kihasználtuk az alkalmat és ellátogattunk a két legnagyobb programfejlesztőhöz. Ha szeretnéd tudni, miben sántikálnak a japán játékkészítők, ne mulaszd el elolvasni következő számunkat!

MEGJELENIK DECEMBER 7-ÉN

RÁADÁSUL!

- Csúcselőzetesek: F1 '99, Spyro 2, Mission Impossible és mások
- Gran Turismo 2: Páratlan újítások és hihetetlen mennyiségű videó
- Ördögi ötletek a LOK: Soul Reaverhez
- Ringbe szálltunk Prince Naseemmal – játékban és valóságban... Majd meglátod!

LEMEZMELLÉKLETÜNKÖN: TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (JÁTSZHATÓ), SPYRO 2: GATEWAY TO GLIMMER (JÁTSZHATÓ), MISSION: IMPOSSIBLE (JÁTSZHATÓ), FIGHTING FORCE 2 (JÁTSZHATÓ), CHAMPIONSHIP MOTOCROSS (JÁTSZHATÓ), KINGSLEY´S ADVENTURE (JÁTSZHATÓ), KILLER LOOP (JÁTSZHATÓ), DESTREGA (JÁTSZHATÓ), MILLENIUM SOLDIER (JÁTSZHATÓ), GRAN TURISMO 2 (VIDEÓ), JIMMY WHITE´S CUEBALL (VIDEÓ), és további meglepetések.

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMÓ CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

ízleld meg a Valóságot

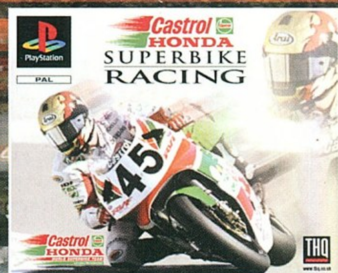
LAP -/3

11 SECT=269

16 SECT=218

13 SECT=220

<S. MERTENS>



Superbike World Championship futamok edzési és gyakorlási lehetőséggel.

14 különböző világbajnoki pálya.

Hihetetlenül valósághű verseny, amely a Castrol Honda versenyistálló támogatásával jött létre.

Castrol HONDA SUPERBIKE RACING

- A több-játékos üzemmód lehetővé teszi két játékos egyidejű fej-fej melletti versenyét.
- Indulhatsz a Castrol Honda csapat tesztpályáján, a világhírű Motegin.

Szaggasd fel a versenypályát augusztus 27-től!



© 1999 Interactive Entertainment Ltd. Castrol Honda Superbike Racing is an officially-licensed team product. Team Sponsors and all other products and brands are trademarks or registered trademarks of their respective owners. Published, manufactured and distributed by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.





www.thq.co.ul

PlayStation Tipp Magazin



A jövő hónapban magyarul is!